n°124 Mai 1998



L'univers ATARI & TOS – 39 F

Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

recevez vos deux disquettes 100 % gratuitement grâce à notre accord passé avec LA POSTE.

TOUS LES MOIS UN PROGRAMME EN VERSION COMPLETE SUR LA PREMIERE DISQUETTE + UNE DEUXIEME DISQUETTE BOURREE DE DP (voir page 16)



OXYD

un superbe jeu de reflexion + livre de code de 176 pages

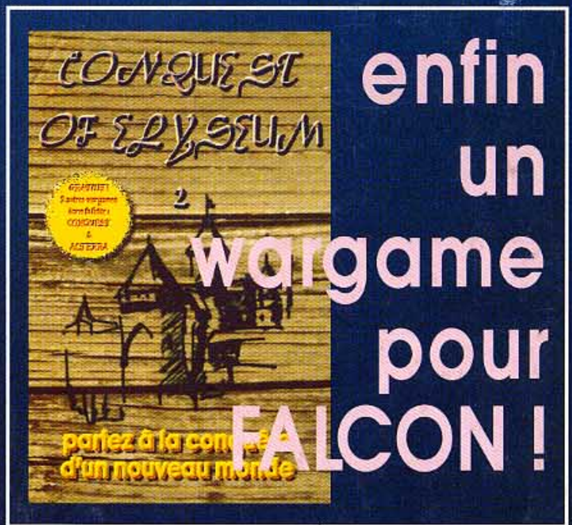


2

HERO, PARALINK, QED, CDROM, BANDNAME, SCSIO2, BFEDIT, CPXSPY, EXTRACTOR, SUNCLOCK, COURBES CALAMUS, SCANNER, DOUBLE BOBBLE, FILTER, ADRESSE, HADES. Selon disquette choisie.







CM2 un micro fabuleux pour un prix incroyable !

maîtrisez l'impression sous CALAMUS



La Terre du Milieu

secteur publications

La Terre Du Milieu

secteur magasins & vente par correspondance

Tarifs sujets à modification – prix emportés, port en sus pour V.P.C. – Produits disponibles dans la limitation des stocks



CD ROM **ATARI FOREVER 3 (E.U. SOFT)** : 199 F
► fontes, images bitmap & vectorielles, cdk, dp, démos...

CD ROM **ATARI FOREVER 4 (E.U. SOFT)** : 199 F
► fontes, images bitmap & vectorielles, cdk, dp, démos...

CD ROM **EROTICA (DELTA LABS)** : 190 F
► les premier cd rom érotique destiné à l'ATARI 1700 photos avec viewer. Une première

CD ROM **SELECTED SIGNS (DELTA LABS)** : 249 F
► LE cd rom de fontes pour ATARI : 3000 fontes CALAMUS, 1500 fontes TRUE TYPE, 600 fontes GDOS & SPeedo GDOS

CD ROM **LINUX 68 K V 2.0 (DELTA LABS)** : 349 F
► 600 Mo de données pour LINUX sur ATARI. Rien que LINUX, pas de programmes annexes.

CD ROM **ALL ABOUT SIGNUM ! (DELTA LABS)** : 249 F
► 600 fontes pour SIGNUM 2 , 1000 fontes SIGNUM 3 pour 9, 24 aiguilles & laser + une quantité d'utiliatires pour toutes les versions de SIGNUM.

CD ROM **SUPER MIDI PACK (EMMESOFT)** : NOUS CONSULTER
► 64 programmes MIDI pour ATARI (contient des mixermaps CUBASE)

CD ROM **BEST OF ATARI INSIDE 2 (FALKE VERLAG)** : NOUS CONSULTER
► la deuxième version de ce hit du cd rom.

CD ROM **JUST CALL MA INTERNET 2 (TDM)** : 190 F
► tout pour l'INTERNET sur ATARI et bien plus .

CD ROM **NEON + OVERLAY (SEIDEL SOFTWARE SERVICE)** : 790 F
► deux géants du graphisme sur ATARI réunis en version complète sur ce cd rom exeptionnel. Docs en sus (+200 F).

EXPAND (SOFTJEE) : 390 F
► transformez votre FALCON en expandeur tout en travaillant avec votre séquneceur habituel (compatible CUBASE SCORE)

LIVE MACHINE (SOFTJEE) : 390 F
► Le premier logiciel dédié à la musique LIVE. Idéal pour la techno. (FALCON uniquement).

QUINCY V 2.1 (TDM) : 990 F
► le 8 pistes pour FALCON le plus simple d'emploi, mais pas le moins puissant (player de midifile intégré). Version avec table de mixage automatisée.

N AES V 1.2 (WOLLER & LINK) : 490 F
► la dernière version du TOS multitâche. Extrèmement puissant !!!

HD DRIVER (UWE SEIMET) : 250 F
► LE gestionnaire de disque dur sur ATARI : nouvelle version.

STARCALL 2 (INLI SOFTWARE) : 490 F
► puissant intégré de la communication (BBS, FAX, répondeur...) : nouvelle version

ADAPTATEUR **ATARI** POUR **ZIP PARRALLELE (WOLLER & LINK)** : 590 F
► mettez un ZIP parrallèle sur votre ATARI.

SNIPPIT SOUND (ELECTRONIC COW) : 195 F
► transformez votre ATARI en super synthétiseur.

MIDI ARPEGGIATOR (ELECTRONIC COW) : 190 F
► un beau séquenceur "vintage" pour votre ATARI.

SOUND CHIP SYNTH (MINI MOO) (ELECTRONIC COW) : 149 F
► transformez votre ATARI en super synthétiseur façon MINI MOOG.

MAGIC HADES (A.S.H.-MW ELECTRONICS) : 749 F
► le système multitâche d'APPLICATION SYSTEME enfin dispo pour HADES

STARTRACK 2 (STEPHAN WILLHEM ELE CTRONICS) : 6500 F
► nouvelle version de la STARTRACK avec une baisse de prix en sus. Rendez votre HADES compatible FALCON !

NOUVEAUX MODULES ET PILOTES SÉRIALISÉS SUR PLACE

MODULE **CXMU HIRONDELLES** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 750 F
MODULE **CXMU VIRTUALISEUR** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 300 F
MODULE **CXMU FENETRE** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 300 F
MODULE **CXMU DOC INFO** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 590 F
MODULE **CXMU COLLECTOR** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 590 F
PILOTE **TIFFI** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 750 F

SUR COMMANDE

CALAMUS SL 98 PLUS (INVERS) : 3500 F

PILOTE **EPSON UNI CDT** POUR **CALAMUS SL (INVERS)** : 390 F
► pilote pour les nouvelles imprimantes EPSON STYLUS : 300, 400, 600, 800, PHOTO, 1520, 3000

MODULE **CALVIN** POUR **CALAMUS SL (INVERS)** : 1090 F
► module de calibration d'écran







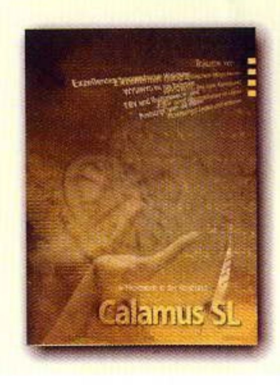






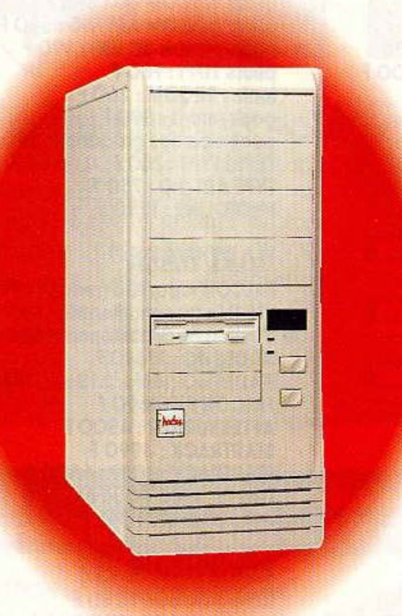








HADES



LE CLÔNE **ATARI** LE PLUS PUISSANT DU MONDE VOIT ARRIVER UNE FLOPPÉE DE NOUVEAUTÉS CE MOIS-CI. C'EST LE MOMENT DE VOUS DÉCIDER À PASSER À LA VITESSE SUPÉRIEURE. SI VOUS DOUTEZ ENCORE, COURREZ À NOS MAGASINS VOUS FAIRE FAIRE UNE DÉMO. VOUS N'EN REVIENDREZ PAS !

update XILINX RAM : 490 F
une nouvelle génération de xilinx est arrivée avec un meilleur RAM timing et l'utilisation du burst mode soit des performances accrues de 20 %

update autres XILINX : nous consulter

update TOS : 350 F
le nouveau TOS pour HADES est dispo. Au menu des nouvelles routines pour la lecture des disquettes, un boot plus rapide, scan des roms sur les cartes PCI, support de l'ET 6000...

update VDI ET 6000 : 190 F

cartes FAST & WIDE SCSI : à partir de 1490 F
jusqu'à plus de 10MB/sec soit dix fois la vitesse des transfert SCSI du FALCON.

MAGIC HADES : 749 F
le système multiâche des frêres BEHNE enfin dispo pour HADES

ROPOCOP : 650 F
le triple port cartouche pour HADES compatible CUBASE, CD RECORDER...

STARTRACK 2 + DSP : 6500 F
la carte audio haut de gamme qui rend l'HADES compatible FALCON. Livrée avec un super logiciel de mastering 16 pistes.

l'HADES comprend

- carte mère + processeur
- boîtier tour moyenne
- câblage *
- souris
- clavier de type PC
- disque dur IDE 2,1 Go
- carte graphique + VDI
- lecteur disquette HD
- 16 Mo de ram
- HD DRIVER
- montage + test

* câbles MIDI et SCSI ext. en option

TARIFS

HADES 40 : 13 840 F
HADES 60 : 17 440 F

CARACTERISTIQUES

- processeur MOTOROLA MC 68040 sur modèle HADES 40
- processeur MOTOROLA MC 68060 sur modèle HADES 60
- TOS français
- 1 lecteur HD
- 4 bus PCI
- 2 bus ISA
- 1 bus VME
- 1 port EIDE max 10 Mb/s
- 1 port SCSI max 5 Mb/s
- 1 port SCSI 2
- 1 port modem 19 200 bps
- 1 port modem 230 000 bps
- 1 port local talk 230 000 bps
- 1 port parrallèle
- 1 port MIDI in
- 1 port MIDI out
- 1 port pour clavier PC
- 1 port souris
- 1 port joystick

NOS MAGASINS

magasin PARIS : 43, rue Amelot 75011 PARIS (métro CHEMIN VERT) tél. 01 40 21 13 67 – fax 01 40 13 68
magasin CHAMONIX : 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES tél. 04 50 54 49 77 – fax 04 50 54 49 94
centre de vente par correspondance : 43, rue Amelot 75011 PARIS tél. 01 40 21 13 69 – fax 01 40 13 68

ATTENTION !!!

À PARTIR DU 01/05/98, POUR MIEUX VOUS SERVIR, LE CENTRE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE CHANGE D'ADRESSE.
TERRE DU MILIEU VPC C'EST DORÉNAVANT AU : 43, RUE AMELOT 75011 **PARIS** / TÉL. 01 40 21 13 69 FAX. 01 40 21 13 68

extrait de notre catalogue

Le produit que vous recherchez n'y est pas ? Appellez-nous l'avons peut être parmis les milliers de produits référencés chez nous

GRAPHISME

RAINBOW II MULTIMEDIA : 490 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 790 F
ARABESQUE 2 : 490 F
PIXART 4 : TÉL
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 90 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F
TRUE PAINT : 190 F

VIDEO

QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX

RUNNING : 249 F
SHEER AGONY : 190 F
SHEER AGONY CD : 190 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 190 F
OPERATION SKUUM : 190 F
RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : tél.
ISHAR 2 : tél.
ISHAR 3 : tél.
CONQUEST OF ELYSIUM : 169 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
CROWN OF CREATION 3D : 290 F
IMPULSE : 169 F
des tas d'autres jeux neufs pour ST
grand rayon occasion

EDUCATIFS

LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES

EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1590 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
MAGIC HADES : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 250 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
FIND IT : 120 F
N AES 1.2 : 490 F
VIDELITY : 200 F

PROGRAMMATION

FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
BASIC OMIKRON 5 : tél.

BUREAUTIQUE

PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 90 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F

COMMUNICATION

WENSUITE : 290 F
STARCALL 2 : 490 F

GESTION ET TABLEURS

EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F
XXL : 390 F

CD ROMS

PSI : 249 F
ALPHA : 169 F
DELTA : 199 F
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK 97 update : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX v 2.0 : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
ATARI FOREVER 3 : 199 F
ATARI FOREVER 4 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET 2 : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND 1 : 249 F
BACKGROUND 2 : 249 F
BACKGROUND 3 : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
ATARI GOLD : 300 F
THE ULTIMATIVE CD ROM : 169 F
ARTWORKS : 300 F
EROTICA : 190 F
SELECTED SIGNS : 249 F
ALL ABOUT SIGNUM : 249 F
SUPER MIDI PACK : tél.
BEST OF ATARI INSIDE: tél.
BEST OF ATARI INSIDE 2 : tél.
NEON + OVERLAY : 790 F

MUSIQUE

CUBASE AUDIO : 3300 F
QUINCY 2 : 990 F
AUDIO TRACKER : 850 F
AUDIO MASTER 2 : 850 F
DYNAMITE : 1290 F
EQUALIZER : 1290 F
ANALYSER : 1290 F
MIDI SYNC : 850 F
ZERO X 2 : 1090 F
WAVE MASTER : 850 F
FREESTYLE : 850 F
CUBASE SCORE : 2595 F
GUITAR DREAMS : 790 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
DIGITAL HOME STUDIO : 800 F
MIDPLAY : 390 F
EXPAND : 390 F
LIVE MACHINE : 390 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : 1500 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
F.A.D. 2 IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2 IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2 IN/8 OUT : 2690 F
FDI EXT. : 1490 F
FDI INT. 1390 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 2990 F
MO4 : 1190 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
BI CLOCK : tél.
TRIPLE FAST CARD : 490 F
éditeur synthés EMC : 390 F
éditeur synthés YNOT : 390 F
MIDI ARPEGGIATOR v2.11 : 190 F
SOUND CHIP SYNTH v 3.0 : 149 F
SNIPPIT SYNTH v 1.22 : 195 F
SCRIBBLE SYNTH v 1.0 : 195 F
EC-909 v 1.0 : 290 F
THE SOUND PACKAGE : 590 F

PAO

CALAMUS SL'98 : 3500 F
update SL 96 › 98 : 590 F
update 93/94/95›98 : 2200 F
update 1.09 › SL'98 : 2400 F
interface flashage SDSI : 14190 F
module MERGE 3 : 1490 F
module FILTRE : 1090 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 590 F
module PAINT : 1490 F
module LIGNE D'AIDE : 150 F
module EDDIE 4 : 1090 F
module FEINDATEN 5 : 1790 F
divers modules 1 : 390 F
divers modules 2 : 390 F
divers modules 3 : 260 F
divers modules 4 : 260 F
module POSITIONNER : 590 F
module ALIGNEMENT : 450 F
module PERSONALISATION 2 : 750 F
module FRANKLIN 2.2 : 390 F
module ASSEMBLAGE : 1490 F
module CALYPSO : 4450 F
module CALYPSO LIGHT : 1100 F
module MESURE : 350 F
module SELECTION : 450 F
module CODE BARRE : 1490 F
module MACRO MANAGER : 260 F
module HIRONDELLES : 750 F
module VIRTUALISEUR : 300 F
module FENETRE : 300 F
module INFO DOC : 590 F
module COLLECTOR : 590 F
module CALVIN : 1090 F
pilote POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2150 F
pilote IMPRESSION TIF : 1450 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2250 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 2900 F
pilote impression VDI 4 : 700 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 260 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 590 F
pilote WACOM ARTPAD : 590 F
pilote EPSON SC UNI : 390 F
pilote TIFFI : 750 F
fontes BROOM : 260 F
pack fontes : 390 F
pack courbes gradation : 750 F
TYPE2TYPE : 750 F
TYPE ART 2.0 : 750 F
PHOTOLINE : 1250 F

HARDWARE

FALCON 4Mo/1Go (reco.) : 6990 F
STE 1Mo (reconditionné) : 990 F
STF 1Mo (reconditionné) : 690 F
HADES 40 : 13840 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17440 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : 4500 F
STARTRACK : 4990 F
STARTRACK + DSP : 6500 F
CARTE 14 MO POUR FALCON : 880 F
4 Mo pour STE : 590 F

PERIPHERIQUES

toner SLM 605 : 250 F
toner SLM 804 : 390 F
Tambour SLM 605 : 990 F
MEGAFILE 30 reconditionné : 990 F
modem configuré : tél.
scanner + pilote : tél.
souris WIZARD 560 dpi : 190 F
souris MANHATTAN 200 dpi : 149 F
câble LINK 97 : 590 F
câble LINK 97 ZIP : 790 F
tab. graph. ARTPAD II + pil. : 1490 F
d. dur audio vidéo 2.1 Go : 2500 F
lecteur ZIP scsi : 1290 F
adapt. ZIP parralèle : 590 F
écran ATARI : 700 F
lecteur disquette DD/HD : 290 F
écran SVGA 15 pce : 2500 F
écran 17 pce HYUNDAI : 4500 F
graveur cd réinscriptible : 3750 F
lec. cd rom scsi SONY x 24 : 1200 F
track ball CX 80 modifiée ST : 149 F
clavier MEGA STE qwerty : 150 F
clavier MEGA STE azerty : 390 F

CONSOLES

JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 350 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
IRON SOLDIER 2 (CD): 499 F
WORLD TOUR RACING (CD) : 499 F
AIRCARS : 499 F
ZERO 5 : 499 F
WORMS (Mai 98) : 499 F
JEUX JAGUAR : dès 199 F
JEUX LYNX : dès 90 f
console 2600 : 150 F
track ball CX 80 : 120 F
paddle 2600/7800 : 20 F
jeux & prog. 2600/7800 : 50 F

CONSOLES ATARI ?

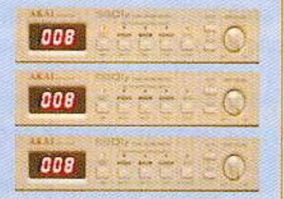
Nous distribuons tout pour les consoles ATARI récentes (JAGUAR, LYNX), mais aussi pour les anciens modèles comme la 7800 ou la 2600.
Venez nous rendre visite ou passez nous un coup de fil pour connaître les produits disponibles.





DES SYNTHETISEURS POUR VOTRE ATARI !

Vous cherchez un expandeur performant et pas cher ?
Nous avons ce qu'il vous faut :
La série SG01 d'AKAI reprend les sons échantillonnés des célèbres S1000, S3000... pour 1 490 F seulement le boîtier.
Trois références : SG01K (Général MIDI), SG01P (piano), SG01V (vintage)
Le rêve !!!



les magazines étrangers vous intéressent ? Faites-nous le savoir, nous pouvons vous les procurer

REVOLUTION est le premier magazine ATARI (allemand) sur cd rom (DELTA LABS). Ecrit en HTML, il est lisible sur toutes les plates formes. Chaque mois des Mo de DP et des programmes en versions complètes. 75 F le n°.



ATTENTION !!!

À PARTIR DU 01/05/98,
LE CENTRE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE CHANGE D'ADRESSE :
TERRE DU MILIEU VPC
43, RUE AMELOT 75011 **PARIS**
TÉL. 01 40 21 13 69

DEMOS

Chez TDM, on aime faire des démos et en plus on a le matériel pour. Il suffit de demander et on vous montrera tout CUBASE, QUINCY, la gamme SOUNDPOOL, CALAMUS SL, START IT & FIND IT...



OCCAZ'

nous avons constamment un grand choix de machines d'occasion ou reconditionnées.
Liste évoluant tous les jours.
tél. 01 40 21 13 67
ou 01 40 21 13 69
Nous rachetons également tout matériel ATARI



FORMATION

LA TERRE DU MILIEU, c'est aussi des cours privés sur vos logiciels et machines favorites.
Possibilités de cours collectifs et stages sur plusieurs jours.
tél. 01 40 21 13 67



nos magasins acceptent les règlement par cartes bancaires VISA et EUROCARD MASTERCARD





BON DE COMMANDE

à découper ou recopier sur papier libre

Je désire recevoir les produits suivants :

nom	prix unit.	qté	sous total
frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :			
total :			

Je règle par : ☐chèque ☐mandat ☐contre remboursement (25 F en sus)
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : .... Pays : ....

bon à renvoyer à : La Terre du Milieu, 43 rue Amelot – 75011 PARIS

DEMANDE DE CATALOGUE

Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :
☐Général ☐Musique ☐Pao ☐Consoles ☐Jeux
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Pays ....

La Terre du Milieu

tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES

ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu – Atelier Esope
Impression : Altamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94
e-mail : tdmilieu@icor.fr

ON COLLABORE A CE NUMERO :
Andy PERRIER
ristan COLLET
Pascal BARLIER
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Bernard DOLIN
Nicolas BOULEISTEX
Nicolas de GRANRUT
Gilbert FILLATRE
Alain MANGENOT
Alain COADEC
Guillaume TELLO

FABRICATION
suivi de fabrication : Godefroy de MAUPEOU

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU – LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Godefroy de MAUPEOU : 04 50 54 49 77

ABONNEMENTS
380 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Tristan COLLET : 04 50 54 59 417

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 70 65

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITORIAL

Comme vous pourrez vous en rendre compte par vous-même, ce mois-ci est extrêmement riche en nouveautés. Toutes n'ont pas pu être testées faute de place et de temps (EXPAND, CALVIN, CALAMUS SL98, MAGIC HADES...), mais ce n'est que partie remise.

Autre nouveauté, et là je sais que c'est très attendu, le dernier PAPYRUS qui devrait faire son entrée en France très rapidement, histoire de faire oublier ses derniers avatars dans l'Hexagone.

Quant au MILAN, vous verrez en lisant le compte-rendu de l'ATARI SHOW, qu'il est maintenant à portée de main ce qui devrait en, réjouir plus d'un, vu le nombre d'appels reçu à ce sujet.

Un peu moins gai : la disparition de la rubrique SHAREWARES depuis trois numéros.

Certains d'entre-vous s'en sont émus, regrettant par la même la disparition de la signature de Jean Jacques ARDOINO.

Si nous avons tardé à vous en parler, c'est tout simplement parce qu'il est de décisions difficiles à prendre.

En effet, les pertes dues au retard du n°122, nous ont contraint à arrêter les commandes d'articles rémunérés. Or la rubrique SHAREWARES coûte cher à son auteur, puisqu'elle demande des heures de connexion téléphonique sur Internet (tarif local), mais aussi sur les BBS étrangers et là le coût de revient est extrêmement élevé, beaucoup trop pour que Jean-Jacques puisse se permettre de faire cela à ses frais. Tout cela sans compter les longues heures passées à tester les programmes et à rédiger les articles.

Cela fait toujours quelque chose de devoir se séparer d'un collaborateur de grand talent, mais lorsque la réalité économique l'impose, il est malheureusement difficile de faire autrement.

Mais qui sait, si les choses vont mieux dans quelque temps, peut–être aurons-nous le plaisir de retrouver sa signature en bas de page.

En attendant, nous cherchons une solution pour que les sharewares continuent à avoir une place de choix dans ce magazine. La formule sera très certainement différente, car les personnalités le sont également, mais l'important est que l'on puisse à nouveau chroniquer le monde underground atarien.

The show must go on !

Godefroy de MAUPEOU



SOMMAIRE

en théorie le ST MAGAZINE n°125 sortira le 28 Mai prochain

magazine réalisé avec :
machines … maquettage … rédactionnel … comptabilité …

réalisé sur HADES 60 avec CALAMUS SL 98



CHANGEMENT D'EMAIL POUR TDM

Après des mois de problèmes techniques, nous avons fini par changer de provider.

L'email de LA TERRE DU MILIEU est dorénavant :

tdmilieu@wanadoo.fr

Nous pouvons enfin participer à nouveau activement à la vie des newsgroups.

Qu'on se le dise !

TU VEUX MA PHOTO ?





En tout cas voici celle du MAVIKA, arrivée trop tard pour figurer dans le test du cahier périphérique.

Pour ceux qui n'ont pas encore lu l'article d'Andy PERRIER, le MAVIKA est un appareil photo numérique de type CASIO série QV mais avec l'avantage de ne pas avoir besoin de logiciel de transfert puisqu'il sauve ses images sur disquettes.

Inversement, il sera impossible de faire des réglages "temps réel" de l'image en regardant le résultat sur grand écran, puisque le tout passe par une disquette. Il n'y aura pas non plus de slide show sur la télé du salon pour les mêmes raisons. Il est également impossible de se photographier soi-même puisque le viseur est fixe sur le SONY. Ajoutons également que le format des images sauvées sur disquette, n'est pas exact. Il faudra diviser la largeur par 1.11 pour avoir des proportions exactes.

Par contre, on aura une masse de stockage illimitée grâce au nombre infini de disquettes "enfichables" dans l'appareil et surtout ce ne sera pas la peine de chercher un hypothétique pilote car les images se lisent telles quelles dans n'importe quel logiciel graphique acceptant le JPEG.

BIT BOPPER

BIT BOPPER est un logiciel surprenant. C'est une sorte de VLM surévolué pour FALCON.

Le plus étonnant de l'affaire, c'est le nombre de personnalités de la musique étant censée l'avoir utilisé.

Nous en reparlons le mois prochain plus longuement.

LE REVISIONISME "CONSOLAIRE" CHEZ NINTENDO

Il est assez ahurissant de voir à quel point NINTENDO pratique le révisionnisme en matière de console.

Tout le monde connaît la monstrueuse désinformation des campagnes de lancement de l'ULTRA 64 où la firme nippone affirmait sans vergogne avoir créé la première console 64 bit, alors qu'ATARI l'avait réalisée trois ans auparavant avec la JAGUAR (c'est d'autant plus stupide que la N64 a de réelles qualités et n'a pas besoin de mentir pour être compétitive).

Et bien cette fois c'est au sujet des consoles portables couleurs que NINTENDO réécrit l'histoire. Dans un communiqué de presse datant du 10 Mars dernier, on apprend que la GAME BOY couleur va arriver sur le marché très prochainement. C'est pour NINTENDO une véritable prouesse technique que d'avoir fait une console portable couleur. Lisez vous même :

Nintendo

Nintendo

Relations médias
Frédéric Henry Communication
Tél. : 01 44 92 34 92
Fax. : 01 42 23 06 06

Nintendo va lancer le premier Game Boy avec écran couleurs.

Après avoir vendu des dizaines de millions de consoles de jeux video Game Boy, Nintendo of America a annoncé aujourd'hui à l'occasion d'une conférence avec ses éditeurs tiers qui se tient actuellement à Rome, le lancement cette année au Japon, en Amérique du Nord et en Europe du premier Game Boy avec écran couleurs.

Le nouveau Game Boy doté d'un écran couleurs sera de la même taille que le Game Boy Pocket actuel, mais sera équipé d'une nouvelle technologie exclusive rendant possible l'affichage de couleurs vives et une luminosité d'écran permettant de jouer aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Cette nouvelle technologie permettra à la fois l'affichage simultané de 56 couleurs à l'écran et la réduction substantielle de la consommation de piles.

La technologie du nouveau Game Boy Couleur, tout en améliorant considérablement les sensations des joueurs sur consoles portables, est conçue pour plusieurs extensions futures. L'une d'entre elles est sa compatibilité de connexion avec la console Nintendo 64.

Le Game Boy Couleur sera compatible avec l'utilisation des 1.000 logiciels de jeu lancés au niveau international depuis la création du premier Game Boy en 1989. Ces logiciels de jeu pourront être colorisés à l'aide d'une palette de 10 couleurs sélectionnées par l'utilisateur.

« Depuis plusieurs années les joueurs nous demandaient un Game Boy leur permettant de jouer à leurs meilleurs jeux en couleurs. Mais la technologie induisait une autonomie trop faible ce qui rendait ce projet impossible » déclare Stéphan Bole, directeur commercial et marketing de Nintendo France. « Etant la première société à avoir résolu ces problèmes technologiques, Nintendo va enfin lancer une toute nouvelle génération de jeux en couleurs, pour répondre à leur demande. »

Les spécificités techniques, le catalogue de logiciels et le prix seront annoncés dans les mois qui viennent. Nintendo planifie un lancement mondial de son nouveau Game Boy Couleur en 1998.

Depuis son lancement initial en 1989, le Game Boy domine le marché mondial des consoles portables et s'est vendu à plus de 60 millions d'unités en moins de dix ans. En France, les produits Game Boy (consoles et logiciels) représentaient environ 96% en valeur du segment des consoles portables en 1997.

Nintendo France est une filiale à 100% de Nintendo Co. Ltd, leader mondial d'une industrie du jeu vidéo qui réalise un chiffre d'affaires de 15 milliards de dollars par an (vente au détail). Le Game Boy est à ce jour la console de jeu vidéo la plus vendue en France avec un parc installé de plus de 3,5 millions d'unités.

Communiqué de presse - Paris, 10 mars 1998

"Depuis plusieurs années les joueurs nous demandaient un GAME BOY leur permettant de jouer à plusieurs à leurs meilleurs jeux en couleurs. Mais la technologie induisait une autonomie trop faible ce qui rendait ce projet impossible"

"Etant la première société à avoir résolu ces problèmes technologiques, NINTENDO va enfin lancer une toute nouvelle génération de jeux en couleurs, pour répondre à leur demande"

C'est Stéphan BOLE, le directeur commercial et marketing de NINTENDO FRANCE qui nous le dit.

C'est évidemment oublier la LYNX d'ATARI première console porrtable couleur sortie en 1990 soit huit ans avant la GAME BOY COULEUR, mais aussi la GAME GEAR de SEGA qui existe également déjà depuis un petit moment.

Soit ce monsieur ferait mieux de se rencarder avant dire de telles âneries, soit il est d'une mauvaise fois lamentable. J'ai bien peur que la deuxième hypothèse soit la bonne au vu du précédent cité plus haut.

DEFINITION DU PC

Patrick RAMSKIN nous a envoyé cette définition du PC dans le LAROUSSE :

PC : n.m. (sigle) ordinateur individuel de capacité relativement réduite.

Je sens que Bill va demander à l'éducation nationale de forcer les profs à passer au ROBERT.

P.S. Il s'agit de l'édition de 1990 (hélas !)

Dans un même ordre d'idée, la correction orthographique du REDACTEUR 4 + ne reconnaît pas le mot "pécés" et propose de le rem-

placer par "péchés".

DIGITAL LAB

La version de démo de DIGITAL LAB, le logiciel de retouche 32 bits de Frédéric BAYLE et Eric Da CUNHA est dispo en version de démo sur le site suivant :

http://www.mygale.org/OO/bayle

La version complète ne coûte que 300 F.

VERSION UPDATEE

Comme je l'avais soupçonné le mois dernier, les version d'EUREKA et EB MODEL sur le site de François LE COAT sont plus récentes que celles publiées dans les "news" du mois dernier.

EUREKA en est à la 04.98 et EB MODEL à la 3.29J

Ces deux logiciels (grapheur 2d et modeleur pour POV) sont toujours dispos à l'adresse suivante :

http://www.ief.u-psud.fr/lecoat

LES IMPOTS SUR TT ?

Lors d'un reportage sur le traitement informatique des impôts au journal de 13 h sur TF1. Devinez quel appareil illustrait le sujet ? Un TT !

J'ai dis "illustrait" pas "était filmé dans les locaux des impôts", mais qui sait ?

UN DANGEREUX VIRUS ?

Gunther ROELS nous fait parvenir un message d'avertissement qu'il a reçu lui même. Celui-ci concerne un virus très très dangereux pour les disques durs puisqu'il détruit tout ce qu'il y trouve. Ce virus atterrit chez vous par email sou le nom "WIN A HOLIDAY".

Je vous rassure tout de suite, j'ai reçu cet email avant l'avertissement de Gunther, l'ai ouvert mais sans aucune conséquence pour mon disque dur.

Comme quoi, c'est bien d'être marginal parfois.

JOURNEE EUROPEENNES DU MULTIMEDIA

Du 6 au 9 Août prochain, les JOURNEES EUROPEENNES DU MULTIMEDIA se dérouleront à CREPS en Alsace. Elles sont organisées par le FRENCH FALCON CLUB (PFM) et succèdent à la GIGAFUN des mêmes organisateurs, mais en beaucoup plus grandiose.



En fait la GIGAFUN est intégrée à cet évènement mais se voit ajouter la GIGAPARTY, la GIGANET et la GIGAPLAY.

L'entrée coûtera 20 F ce qui est donné vu l'ampleur de l'événement.

Pour plus d'infos :

email :
jem98@mygale.org

site web :
http:\\www.mygale.org/jem98

adresse courrier :
JOURNEES EUROPEENNES DU MULTIMEDIA

B.P. n°1 / R1 67001 STRASBOURG CEDEX

téléphone :
03 88 10 09 08

RECENSEMENT DES PAGES FRANCOPHONES

Le site de Frédéric DINH consacre une page au recensement des pages francophones.

En voici l'adresse :
http://wwwperso.hol.fr/fdinh/annu.htm

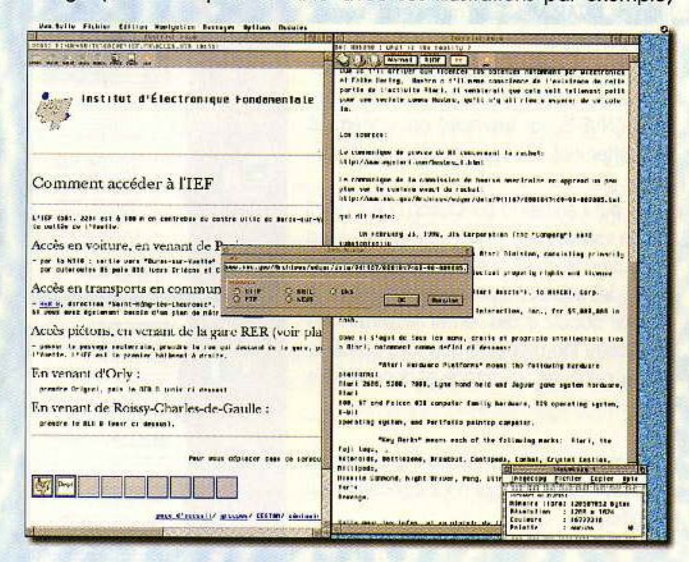
Si votre page n'y est pas, inscrivez-vous, cela ne pourra que grossir les rangs des ataristes sur le web.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Il y a un truc génial dans WENSUITE c'est la gestion dynamique des liens.

Un exemple ? Quelqu'un vous envoie un mail avec une adresse WEB à l'intérieur. Vous cliquez sur l'adresse et celle-ci s'inscrit en URL, vous n'avez plus qu'à faire OK pour aller dans l'adresse elle même.

Un autre exemple. Quelqu'un vous envoie un mail contenant une image (un article pour ST MAG avec ses illustrations par exemple)



Cette image est immédiatement affichée dans le courrier grâce aux routines du browser web.

Voilà un des nombreux atouts de l'intégré en matière d'Internet.

Le point faible de WENSUITE étant l'affichage de certaines pages html, et la non-reconnaissance des frames, voici un moyen de profiter à la fois des qualités de WENSUITE (rapidité fulgurante, newsgroup & mail nettement supérieurs à NEWSIE, intégré) et de CAB (exhaustivité de la gestion des pages WEB) en attendant que WENSUITE fasse des progrès de ce côté là.

WENSUITE sauve ses pages dans le cache sous la forme du site lui-même et non de façons éparse comme dans CAB. A partir de là il devient très facile de faire défiler les pages dans WENSUITE et de les revisualiser dans CAB ultérieurement, histoire de profiter des frames par exemple.

A propos de WENSUITE, la prochaine version devrait être directement la III avec une totale refonte de la gestion HTML.

ATARI SHOW'98

Cette fois, nous n'avons pas reportage de quatre pages sur l'ATARI SHOW, vu que les deux derniers numéros de ST MAGAZINE en comportaient chacun un bien dense. De plus les derniers salons étant passés depuis peu, nous tomberions facilement dans la redite.

C'est pourquoi ce compte-rendu, plus court, s'inscrit sous la rubrique actualités et non dans un dossier spécialisé.

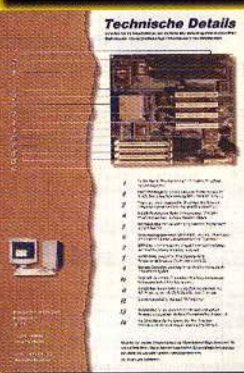
NEUSS va pouvoir prétendre au titre de capitale des salons ATARI avec ses deux manifestations annuelles.

La première, l'ATARI MESSE, a lieu début Octobre et la seconde, l'ATARI SHOW, début Avril.

Si la présence de deux salons annuels peut dynamiser le marché, le fait que ces deux salons soient dans le même lieu et dans la même année a tout de même pour effet de diviser la fréquentation du public et de réduire la taille des stands.



Ce fut une évidence durant ces deux jours où on pouvait compter à vue de nez une bonne moitié (si ce n'était plus) des visiteurs de l'ATARI MESSE en moins et des exposants partageant des petits stands.



Malgré cela, ce salon fut très intéressant et les ventes réalisées par certains exposants (INVERS par exemple) ont carrément été nettement plus importantes que d'habitude.

Faut-il en tirer la conclusion que moins il y a de visiteurs, plus ceux-ci achètent ? Il y a là un pas difficile à franchir puisqu'un salon privé (des exposants pour une personne) ne pourrait aboutir à des ventes massives. Il est par contre fort probable que sans cohue, le visiteur peut voir davantage et donc achète plus.



En tout cas, il y avait à voir et c'est bien là l'essentiel de ce qui nous concerne aujourd'hui.

MILAN

Vous attendez certainement tous de savoir si le MILAN était terminé et ce qu'il donnait. Il faut dire que la raison même de ce salon était son lancement.

On va dire en fait qu'il était "presque" terminé. En effet plusieurs machines tournaient avec des logiciels, mais il restait encore quelques petits bugs dans le système.



La destination musique commence par contre à se préciser sérieusement avec l'adaptation de la STARTRACK pour MILAN. Sur cette STARTRACK on pouvait voir tourner des produits SOUNDPOOL (DYNAMITE, ANALYZER...) ainsi que la dernière version du logiciel STARTRACK. Le stand SOUNDPOOL faisait d'ailleurs partie intégrante du stand MILAN.

Quant au système du MILAN, c'est une version spéciale de N.AES agrémenté d'une version, toute aussi spéciale, de THING le bureau alternatif qui a le vent en poupe, le tout s'intitulant MILAN MULTI OS.

SOUNDPOOL

Le MILAN tournait enfin en mode "carte graphique" (une S3 TRIO 64) et c'est ainsi que l'on pouvait admirer un joli logo en bleu sur fond noir au lancement de la machine ainsi qu'un test de la mémoire MO par MO, avant de se lancer façon TOS.

Côté "commercialisation", il y avait une superbe plaquette que je ne résiste pas à vous montrer sous toutes les coutures. Il faut dire que cette fois, il semble y avoir une politique commerciale réelle et franchement, au vu de la plaquette, on se dit que décidément le MILAN a de sérieuses chances de relancer le marché.

En tout cas le nombre de clients désirant en acquérir un est assez énorme en Allemagne comme chez nous.

Hélas là, il faudra être encore un peu patient car les premières machines ne devraient arriver que courant Mai. Mais ne perdez pas courage. Ce que nous avons vu au salon était très très proche de la finalisation.


Stephan WILLHEM : STARTRACK

HADES & RESEAUX

Mais l'ATARI SHOW n'était pas que le MILAN, loin de là.

L'HADES est de plus en plus présent (il n'y avait plus que cela sur le stand INVERS) et on pouvait admirer de plus en plus d'applications optimisées pour celui-ci. MAGIC HADES est enfin dispo (la preuve, j'en ai acheté un). Les produits SOUNDPOOL commencent à tourner sous STARTRACK et franchement ça décoiffe. Il faut voir TERZANALYSER analyser en mode 3D temps réel une source audio en 1280 * 960 sur un HADES 60 pour comprendre.


Ulf DUNKEL : INVERS

Le clone ATARI le plus rapide du monde garde une longueur d'avance avec ROPOCOP, le port cartouche et surtout son nouveau réseau.


GdM : TDM

Il s'agit là d'une réalisation époustouflante. On n'a du mal à imaginer que nous sommes sur un ATARI tant le système est pointu. Mais il est vrai qu'il bénéficie de la puissance de MINT via NAES qui, il faut bien le dire, est un système de la puissance d'UNIX (on n'est pas clone pour rien). Tout le système de réseau est géré en html. Vous lancez un browser HTML (CAB, WENSUITE, ADAMAS) et chargez la page de gestion du réseau. Là une dizaine d'icônes, appelant chacune une page de paramétrage spécifique, vous permet de gérer les transferts, impression et autres communications entre les machines (HADES, TT, MEGA STE, PC, MAC et toute machine munie d'un port PCI ou VME)).

Comme tout bon réseau qui se respecte, vous pouvez lancer une application d'une autre machine ou charger un fichier de celle-ci dans un programme lancé sur la vôtre. Vous pouvez aussi envoyer un fichier à imprimer vers une imprimante connectée à un autre ordinateur. Vous pouvez également recopier des fichiers entre deux machines à une vitesse irréprochable et bien d'autres choses encore.

En fait le réseau fonctionne de la façon suivante. Chaque ordinateur ou



périphérique possède une adresse de type adresse Internet. Lorsque vous voulez communiquer avec cette machine, vous appelez son adresse pour lui envoyer ou prendre l'info, d'où le fonctionnement sous un browser WEB.


Joe CONNOR : ATARI COMPUTING
Nick HARLOW : 16/32 bit

Cela a l'air très simple, mais visiblement c'est plutôt compliqué à installer, car l'auteur s'est proposé de venir configurer le nôtre lorsque nous désirerons en acquérir un, histoire de remplacer tous nos ZIP qui équipent nos "bécanes" en guise de réseau à l'heure actuelle.

De plus, sous réserve de ne pas confondre, le prix sera très bas en regard des tarifs appliqués à ce genre de produits lors de la belle époque d'ATARI.



André FELBRICH : CRAZY BITS

Autre réseau, le réseau DMA d'AG COMPUTERTECHNIK. Celui-ci permet de relier des ST entre eux à petits prix, mais sans avoir la vitesse du réseau HADES. Ceci dit un ST ne manipulant généralement pas des fichiers de 100 Mo, la vitesse ne devrait pas poser de problèmes.


APPLICATION SYSTEM HEIDELBERG

Troisième réseau disponible (décidément, c'était le salon du réseau), le retour de MIDICOM chez WOLLER & LINK. La version cartouche n'était pas encore dispo (la plus rapide des deux), mais la version MIDI était achetable sur le salon. La version cartouche devrait l'être à nouveau d'ici peu (elle a déjà été commercialisée).


DR. ZELLMER : ZELLMER

AUTRES NOUVEAUTES

Dans les autres nouveautés, on notera TEXEL 2, JEENNIE qui commence à vraiment faire du bruit, MAGIC 6 qui arrive avec, dit-on, les fameuses fenêtres aux forme multiples (rond, triangle, patatoïde...) si vantées comme révolutionnaires par le futur MAC OS, STARCALL v2.5 (distribution reprise par TDM), le browser web ADAMAS, le nouveau PAPYRUS, une tonne de nouveaux cd roms mais dont peu sont pressés. Même les derniers de la série WHITELINE (ALL ABOUT SIGNUM, SELECTED SIGNS...) étaient gravés. On ne trouvera que le BEST OF ATARI INSIDE 2 et le magazine REVOLUTION ainsi que JUST CALL ME INTERNET 2 comme cd rom pressés en série. Le pressentiment que j'évoquais dans le numéro 122 semble malheureusement se confirmer. Les cd rom se vendent beaucoup moins qu'auparavant sur ATARI. Nous sommes loin des milliers d'exemplaires vendus pour le premier BEST OF ATARI INSIDE. Nous verrons si le deuxième numéro de la série, lui aussi pressé, atteindra des scores encourageants ou non.



Il faudra également voir l'influence qu'aura le MILAN sur les achat de lecteurs de cd rom pour pouvoir se faire une idée de l'évolution de ce support sur nos machines.

Dans le domaine du cd, on remarquera par contre une grande première : le premier cd rom érotique pour ATARI. Les viewers présents sur le cd ne sont que des viewers ATARI. Il y en a plusieurs ce qui n'est pas de trop pour visualiser les 1700 images que contient le cd.

Parmi les curiosités, nous avons pu voir un système pour connecter votre ordinateur entre votre téléphone et la ligne téléphonique. Le programme livré avec, permet de visualiser qui a appelé ainsi que le temps des conversations ou de piloter un mini-standard. Rien d'exceptionnel, mais un kit plutôt sympa.

Les fanas d'électronique auront, quant à eux, remarqué la dernière version de CIRCU IT, un routeur pour ATARI à l'interface plus jolie que PLATON. Mais ce n'est pas l'interface qui fait la puissance pour autant et comme je ne connais pas grand-chose à ce domaine, je me garderais bien d'en dire plus.



PERGAMON

Que rajouter à ces lignes sur l'ATARI SHOW'98 sans pour autant entrer dans un détail de chaque stand ?

Et bien que les stocks de produits pour 2600/7800, 800 XL & co étaient toujours là bien hauts en début et vide en fin de salon, qu'il était possible d'acheter des claviers de MEGA STE QWERTY neufs, des MEGAFILES reconditionnés (avec suppression du bruit du ventilateur), des pièces pour ATARI...

A propos de pièces détachées, Brad KODA (BEST ELECTRONICS) était là, comme à chaque salon, pour vendre ses pièces détachées indispensables pour nos machines et, en le regardant bien, une chose m'a frappée.

Brad est en fait une personne complètement optimisée. A force de faire des salons, il se retrouve avec un environnement hyper calculé pour être le plus efficace possible.

En effet, il vient toujours avec ses deux valises de matériel, porte toujours la même chemisette type LACOSTE (j'imagine que ce n'est pas le même, mais qu'il en a toute une série) et se positionne au milieu de son stand au milieu de toutes ses affichettes. Si vous lui demandez un prix, il prend son stylo laser accroché à sa ceinture et, sans un mot et quasiment sans bouger, pointe son stylo sur l'affichette avec le prix. Si vous êtes revendeur et lui demandez votre tarif d'achat, il tapote sur sa montre calculatrice et vous montre votre tarif.

Brad économise donc au maximum les mouvements puisqu'il n'a pas besoin de bouger ni de chercher une calculatrice pour vous montrer un tarif. Tout est sur lui en quelques sortes.

En fin de salon, il aura rangé en quelques minutes son matériel et repartira sans bruit chez lui après vous avoir dit un "see you at the next show" alors que tous les autres exposants "suent" à grosses gouttes en transportant leur matériel vers leur véhicule.

Tout cela me fait penser à ce film VOYAGEUR MALGRE LUI où l'on voit un représentant de commerce (William HURT) avec sa valise toujours faite, prêt à partir à n'importe quel moment, allant à chaque fois dans les mêmes hôtels, menant ainsi une vie de voyageur sans surprise.

Brad est-il un voyageur malgré lui ? Mystère, en tout cas c'est un personnage qui tranche singulièrement avec la majorité de la communauté atarienne. Je suis décidément très curieux de voir le salon qu'il organise cet été à LAS VEGAS.

Dernière remarque en passant, le nombre d'épouse ou compagne sur les stands des exposants étaient supérieur à d'habitude, ce qui tend à prouver que le nombre de salon est un peu élevé et que nos compagnes commencent à en avoir assez de passer leurs week end sans leurs conjoints et bien souvent avec les gamins sur les bras. Si le rythme des shows continue ainsi, va-t-on assister à une recrudescence des divorces dans la communauté atarienne ?


APRES LE SALON :
ANY KEY
ADEQUATE SYSTEM
INVERS
LA TERRE DU MILIEU

"see you at the next show !"

HASBRO : ATARI ? J'ACHETE !

Le 23 Février dernier , la société HASBRO, leader dans le domaine du jeu et du jouet (MONOPOLY par exemple) a racheté ATARI.

A partir de là toutes les supputations ont fusé sur Internet.

Si le chiffre de 5 millions de $ correspondant au prix du rachat n'a pas trop été modifié, les soi-disant déclarations des dirigeants ont beaucoup chauffé les esprits sur les newsgroup ATARI au point qu'en quelques jours on annonçait qu'HASBRO allait ressortir la LYNX, la JAGUAR ainsi qu'une nouvelle console explosant tout ce qui existe pour fin 98.

Sachant que les développeurs de la JAGUAR avait fondé une société intitulée VMLAB et ayant réalisée une console dépassant de loin la N64 (la PROJECT X). Sachant que cette même équipe cherchait une société pour la produire et la distribuer, tout le monde en a conclu qu'HASBRO allait sortir la PROJECT X pour fin 98.

En plus, HASBRO ayant acheté toutes les licences, ils avaient également celle du TOS et des machines ATARI. La voie était donc libre pour un nouvel ordinateur ATARI et pourquoi pas équipé d'un POWER PC.

Ca c'est pour l'ambiance générale du milieu ataristes quelques jours après l'annonce de la transaction. Mais qu'en est-il dans la réalité.

ENQUETE

La première chose que nous avons faite, c'est de téléphoner à HASBRO INTERACTIVE FRANCE et à son service de presse. Là les réponses ont été catégoriques :

HASBRO ne s'intéresse absolument pas au hardware. Tout ce que HASBRO a racheté, ce sont les licences de jeux pour les porter sur PC, PSX et N64.

Quand nous leur avons fait remarquer que la somme de 5 millions de $ pour porter des jeux facilement clonables sur PC et consoles nous paraissait beaucoup, la responsable du service de presse nous a affirmé catégoriquement que ce montant était totalement fantaisiste et que de toute façon HASBRO n'avait pas communiqué de chiffres.

Nous avons alors demandé de recevoir par fax le communiqué officiel d'HASBRO INTERACTIVE FRANCE en insistant bien sur le fait que nous bouclions le magazine dans quelques jours ce qui ne semblait pas poser de problème à notre interlocutrice. Aujourd'hui force est de constater que notre fax est resté muet sur ce sujet.

Ne pouvant en rester là, surtout en regard de ce chiffre de 5 millions de $ qui ne variait pas d'un message à l'autre ce qui tendait à accréditer sa véracité, nous avons cherché plus loin. Il faut dire qu'avec ATARI FRANCE nous étions habitués aux communiqués fantaisistes et au manque d'information sur les activités de la maison mère de la part de la filiale française.

Après avoir lancé un appel sur les newsgroups pour savoir d'où provenaient ces informations, nous avons reçu un message de Nicolas BALES nous donnant deux adresses officielles sur le web.

La première est celle d'HASBRO avec le communiqué officiel sur le rachat d'ATARI et la seconde celle du gouvernement américain, ou plus précisément du site où sont répercutés les actes de ventes de sociétés.

Vous trouverez les deux textes traduits et reproduits à côté de cet article.

QU'Y APPREND-ON ?

1) Que la somme de 5 millions de $ est bien réelle.

2) Qu'HASBRO a acheté tout ce qui est propriété intellectuelle, donc licences et brevets.

3) Que la maison mère d'HASBRO annonce son intérêt de porter les jeux sur PC, PSX et N64.

QUE PEUT-ON EN DEDUIRE ?

1) Cela veut dire qu'aujourd'hui, HASBRO possédant les licences des 75 jeux mythiques d'ATARI, il paraît évident qu'ils les ont achetés pour en faire quelque chose. A ce stade l'annonce du portage sur PC et console paraît plus que cohérent.

La politique de toucher toutes les générations peut marcher, mais elle peut aussi faire un flop, les vétérans préférant les originaux aux copies. Le bide commercial immense du portage de TEMPEST 2 000 sur PC par ATARI INTERACTIVE est là pour en témoigner alors que paradoxalement ces jeux en versions originales sous émulateur 2 600, COLEVISION, ..., et en dehors de tout marché, connaissent un succès foudroyant sur PC.

2) Cela veut dire aussi qu'HASBRO possédant tous les brevets, un nouveau fabricant de clone ATARI devra s'adresser à eux et non à ATARI pour obtenir une licence du TOS. Idem pour tout ce qui concerne les consoles (nouveaux jeux JAGUAR & LYNX)

3) Si on considère la possession de ces brevets, ces 5 millions de $ sont peu car, ATARI ayant quasiment tout inventé en matière de techniques de jeux vidéo, les fabricants de consoles paient des royautés régulièrement pour l'utilisation de ces brevets. Le scrolling câblé en est un exemple typique. Rappelez-Vous l'action en justice d'ATARI contre SEGA & NINTENDO où chacun des deux concurrents de la corp a préféré un règlement à l'amiable en payant 100 millions de $ à ATARI pour violation des droits, plutôt qu'un procès où ils étaient sûrs de perdre.

4) Cela veut dire enfin que tout rêve de l'atariste de base de voir les TRAMIEL sortir une nouvelle machine, ordinateur ou



HALTE A LA PROHIBITION



En couverture

- Netscape : une idée de génie pour contrer Microsoft !
- Toute la vérité sur Windows Nt et Rhapsody !
- Compaq rachète Digital : les Pc de demain seront-ils des Alpha à 1 Ghz ?

Sur le CD

Les versions intégrales du navigateur Communicator, de la suite bureautique Axene et du jeu Timekeepers !



DR@AM le magazine de la micro clandestine pour Amiga, Atari, Risc OS, Linux, Be OS, OS2...

console, est définitivement enterré. Mais là, franchement, qui y croyait encore ?

EST-CE UN PLUS POUR LE MILIEU ATARI ?

La première réaction au vu de l'annonce a été de se dire que les choses allaient enfin bouger. Au regard du dossier on se rend compte que c'est plutôt un risque pour nous.

Pourquoi ?

Parce que HASBRO ayant racheté un bon prix ces licences et n'ayant aucune connaissance de notre univers, n'aura sans doute aucun état d'âme vis-à-vis du TOS ou des consoles lorsqu'il découvrira cet univers parrallèle à l'activité de la corp. A partir de là, nous allons peut-être perdre une certaine liberté vis-à-vis de notre patrimoine.

– Comment pourrait réagir HASBRO à la réalisation d'une version de PONG pour MILAN par exemple ?

Comment réagira HASBRO à la demande d'un cloneur d'avoir une licence du TOS qui se négociait 5 000 F avec ATARI l'année passée ?

– Comment va réagir HASBRO vis-à-vis de tous les kits pirates pour JAGUAR, vis-à-vis des jeux à télécharger...

– Que va donner cette PROJECT X ? Si elle est réellement la JAGUAR 2 telle qu'on le soupçonne, HASBRO va-t-il la laisser sortir au vu des brevets certainement déposés pour un certain nombre de processus utilisés dans cette console ?

Cela fait beaucoup de questions un peu inquiétantes et dont les réponses risquent de faire de l'ombre à cette liberté que nous avons chèrement gagnée et qui fait notre raison d'être sur ATARI aujourd'hui.

NO FUTURE ?

Toutes ces questions restent ouvertes, mais une chose semble acquise, HASBRO n'a visiblement pas racheté ATARI pour sortir de nouvelles machines, même si leur rachat de TYGER peu de temps pouvait le laisser penser.

Ce qui est également sûr, c'est qu'Internet, c'est génial, mais que c'est également le plus grand vivier de rumeurs imaginable. Témoin cette histoire avec un importateur ATARI français mettant du temps à livrer ses produits et accusé dans les newsgroup de n'avoir jamais payé l'éditeur étranger. C'était même sûr, car l'interlocuteur ayant posté le message tenait cela de la bouche même de l'éditeur étranger.

Nous avons vu cet éditeur étranger à l'ATARI SHOW'98 et la première chose qu'il nous a dite, lorsque nous avons abordé le sujet des retards de livraison, est qu'il n'avait jamais eu à se plaindre des règlements de son importateur français, bien au contraire.

Comme quoi, les infos sur Internet sont à prendre avec une prudence extrême. Si vous doutez encore, jetez un oeil à la revue de presse des trois fanzines consacrés aux consoles dans ce numéro 124. Vous y verrez des infos totalement contradictoires provenant de la même source : le réseau des réseaux.

Godefroy de MAUPEOU
fdmilieu@wanadoo.fr

Communiqué de presse

Hasbro Interactive acquière l'actif des jeux Atari
16 mars 1998.

Editeur prépondérant de jeux interactifs, Hasbro Interactive Inc., une filiale d'Hasbro Inc. annonce ce jour l'acquisition des copyrights, trademarks (marques déposées), brevets et autres actifs intellectuels d'Atari, partie de JTS Corporation, donnant à Hasbro Interactive les droits sur certains des plus grands jeux vidéo et modèles de jeu jamais créés pour l'amusement multimédia. Les propriétés et actifs d'Atari comprennent plus de 75 propriétés de jeux dont des titres légendaires comme Centipede, Missile Command, Pong, Breakout et Tempest. Hasbro Interactive prépare la sortie du premier titre Atari pour cet automne avec Centipede pour PC et Sony Playstation.

"Nous tressaillons à l'idée que les grands classiques d'Atari fassent maintenant partie de la famille Hasbro" dit Tom Dusenberry, président d'Hasbro Interactive. "Ces jeux ont aidé à ouvrir la voie de l'industrie du jeu vidéo" ajouta Dusenberry. "Nous avons l'intention de ramener ces classiques à la vie en les mettant au goût du jour avec les technologies actuelles, tout en préservant leur fond et leur esprit."

Hasbro Interactive à prouvé son habilité à resortir avec succès des classiques d'arcade avec le lancement de Frogger en 1997 sur PC et Playstation. Basé sur le jeu originalement développé par Konami Co. dans les années 80, Frogger a été un énorme succès pendant les vacances et continue à grimper dans les meilleures ventes de jeux.

"Pour les classiques d'Atari, nous planifions d'implanter la même stratégie agressive que celle utilisée pour Frogger" ajouta Dusenberry. "Nous allons développer des jeux qui rappelleront leurs meilleurs souvenirs aux joueurs vétérans, tout en attirant une nouvelle génération qui n'a pas connu ces titres. Bien entendu, comme tous les titres Hasbro Interactive, ils seront soutenus par des grands programmes marketing et merchandising."

Avec l'acquisition des propriétés de jeux Atari, Hasbro Interactive cherche à renforcer sa position sur le marché du jeu d'action. Hasbro Interactive a l'intention de développer divers titres pour toute plate-forme de jeu viable et disponible ; parmi d'autres : PC CD ROM, la Playstation de Sony, la Nintendo 64.

Histoire de quelques classiques Atari :

La plus grande invasion d'insectes dans l'histoire fut enregistrée lorsque Centipede sorti en arcade dans les années 80. Le joueur lançait des attaques de feu rapide contre des centipedes, des araignées, des puces lançant des champignons et des scorpions vénéneux pour revendiquer le champignon sacré.

Dans Missile Command, la devise était pas de sang, pas de gloire. Le joueur devait penser vite et tirer avec habilité sur les bataillons de bombardiers, satellites, missiles et bombes à tête chercheuse dans ce jeu d'action rapide. Tires le premier sinon tu seras vaporisé !

Les deux jeux qui donnèrent naissance à l'industrie du jeu vidéo sont Pong et Breakout. Il n'y avait pas besoin de graphismes extraordinaires, juste une dose de réflexe et une coordination main-oeil faisait le reste. Pong, le jeu "virtuel" de handball hypnotisa les joueurs pen-



dant des heures, s'affrontant entre amis, match après match. Casser un mur de briques en faisant ricocher une balle sur une raquette fut la devise simple mais accrocheuse de Breakout. Le désir d'obtenir un meilleur score tinrent les premiers joueurs pendant longtemps.

Hasbro Interactive Inc est un éditeur prépondérant dans les jeux interactifs pour la famille, créé en 1995 pour porter sur ordinateur la grande librairie de jouets et jeux de plateaux de la société mère Hasbro Inc. Hasbro Interactive s'est étendu pour inclure des jeux licenciés et originaux pour PC, Playstation et pour le jeu multi-joueurs sur internet. Le siège social se situe à Beverly, Massachusetts. Hasbro Interactive possède des succursales en Angleterre, France, Allemagne, Japon et au Canada. Pour plus d'information sur les titres d'Hasbro Interactive, visitez le site www.hasbro-interactive.com

Frogger est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1981 KONAMI. Tous droits réservés.
Playstation et le logo Playstation sont déposés par Sony Computer Entertainment, Inc.
Nintendo est une marque déposée de Nintendo of America, Inc. 1998 Hasbro Interactive, Inc. 1998 Hasbro, Inc.

Contact :
Hasbro Interactive
Dana Henry
(978) 921 37 59
ou
Agnew Carter Mc Carthy
Cale Barett
(617) 437 77 22

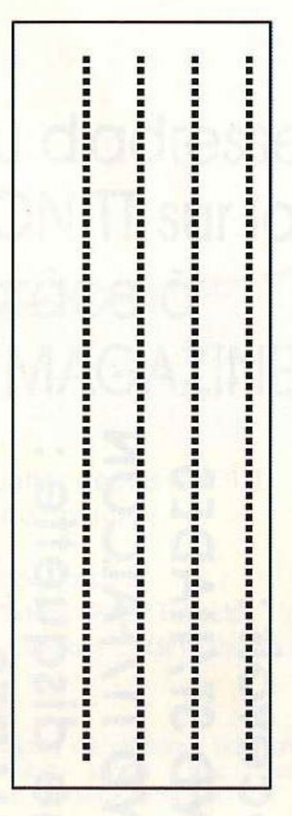
Commission de sécurité et d'échange de Washington
Le 23 Février 1998, JTS Corporation a vendu tout l'actif de la partie Atari de la société, consistant principalement aux jeux vidéo et à la propriété intellectuelle des droits et licences associés à ces jeux, à HIACXI Corp (HIAC), une filiale détenue entièrement par Hasbro Interactive, Inc pour 5,000,000$ comptant. Le prix de vente fut déterminé à partir de négociations "à longueur de bras" entre JTS Corporation et HIAC. L'actif d'Atari fut acquit par JTS Corporation en Juillet 1996 lorsque JTS Corporation a fusionné avec Atari Corporation. Il n'y a aucune entente basée sur relation entre HIAC et JTS Corporation, ou des leurs affiliés.

L'état financier condensé pro format non audité qui suit donne effet à la disposition de la division Atari au 23 février 1998. L'état financier a été réalisé le 2 novembre 1997 et assume de la disposition de la division Atari au 2 novembre 1997.

Actif actuel (en milliers de dollars)	
Cash, and cash equivalent and restricted cash	1986
Trade and other receivable	6644
Inventories	7463
Prepaid and other current assets	1006
Total actifs actuel	17099
Equipement and leasehold improvements, net	26440
Other tangibles	383
Total	43922

Pour remplir le bon, voir page suivante ►►

pour recevoir gratuitement vos deux disquettes (affranchissement à la charge de La Terre du Milieu), remplissez ici vos coordonnées :



nom & prénom :
adresse :
code postal + ville :
pays :



LES DISQUETTES

Pour recevoir la disquette MAGAZINE et la disquette MACHINE sans aucuns frais, veuillez remplir le bon ci-contre de la façon suivante :

Disquette magazine : cochez la croix correspondant à votre choix.

Disquette machine : indiquez votre machine (TT/Hades, Falcon, ST avec ou sans disque dur).

Attention : ne cochez qu'un seul choix pour chaque disquette.

Remplissez ensuite vos coordonnées au dos du coupon.

Mettez ce bon dans une envellope NON AFFRANCHIE où vous inscrirez la mention suivante :

LA TERRE DU MILIEU
LIBRE REPONSE n°41025
74310 LES HOUCHES

Postez et c'est tout ! Vous n'avez plus qu'à patienter environ une à deux semaines pour recevoir vos disquettes directement chez vous.

Forts de notre première expérience du mois passé avec le système du coupon, voici quelques remarques.

Utilisez uniquement le coupon fourni dans ST Magazine (pas de photocopie, pas de recopiage...), le coupon fait office de preuve d'achat. Si vous ne voulez pas découper votre magazine ; abonnez–vous, en payant en 3 fois sans frais c'est abordable pour tout le monde, ou passez à nos magasins pour récupérer les disquettes.

Ne rajoutez RIEN sur le coupon (pas de ratures, d'agrafes, de commentaires, de réclamations, de modifications...), le coupon doit être coché à un ou deux endroits avec votre adresse et c'est tout.

Découpez le correctement par pitié ! Pas de page arrachée ou de découpage incomplet. Imaginez la tête de celui qui doit rectifier les centaines de coupons qui arrivent (on en a reçu découpés à la tronçonneuse, je vous jure !).

Vous avouerez que ce n'est pas sorcier de respecter ces quelques règles qui nous simplifient grandement la tache et qui vous permettront de recevoir plus vite vos disquettes. Attention, en cas de non-respect de ces règles, votre demande pourra être considérée comme nulle.

Notez que si vous le préférez, vous pouvez passer à l'un de nos deux magasins pour vous les procurer encore plus rapidement.

TDM Paris : 43 rue Amelot 75011 PARIS

TDM Chamonix : 216 rue de l'Essert 74310 Les Houches4

Je désire recevoir :

☐ OXYD ST/HADES

☐ OXYD TT/FALCON

la deuxième disquette :

☐ TT/HADES

☐ FALCON

☐ ST avec disque dur

☐ ST sans disque dur

STMAG 124

LES DISQUETTES

OXYD

Recevez gratuitement ce superbe jeu d'adresse et reflexion version ST/HADES ou FALCON/TT sur la disquette 1 + son livre de code, grâce à APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE & ST MAGAZINE

A propos des disquettes qui accompagnent ST Magazine, elles n'ont plus d'étiquettes depuis le N°121. Aucune inquiétude à avoir, cela est normal. Cela s'appelle le serrage de boulons !

ST : Hero, Paralink, EQD, CDROM, Bandname, SCSIO2, BFedit, CPXSPY, Extractor, Sunclock, Calamus.

Falcon : Paralink, Scanner, SCSIO2, Calamus, BFedit, CDROM, DoubleBobble, Filter, QED, Bandname, CPXSPY, Extractor.

TT/Hades : Adresse, Bandname, BFedit, CDROM, Hades, Paralink, QED, Sunclock, Scanner, SCSIO2, Calamus, CPXSPY, Extractor.s

Hero (ST Basse/joystick)

Voici un petit jeu d'aventure fort sympathique pour ST couleur. Lancez le jeu, chargez un personnage (LOAD) et jouez...

PARALINK

un utilitaire très pratique pour tous transferts entre deux machines par liaison null modem ou parallèle. Fonctionne entre deux Atari ou entre un Atari et un PC.

QED

voici un éditeur de texte. Il est intégralement en Français et pourra vous servir dans de multiples occasions comme par exemple la configuration du fichier CONFIG.SYS de Metados.

CDROM

voici diverses versions de Metados, un gestionnaire de lecteur CD ROM. Pour l'installer, reportez-vous à l'article de ce mois-ci.

BANDNAME

un programme qui ne sert à rien mais qui est original (et qui ne prend pas de place). Il vous permet de trouver un nom de groupe, d'album, de ce que vous voulez de manière aléatoire et en Anglais.

SCSIO2

une ancienne version de Sound Chip Synth. Depuis il a fait du chemin, c'est le moins que l'on puisse dire.

Disponible en Français en version actualisée d'ici peu pour 149 F. Vous pouvez tester avant d'acheter !

BFEDIT

sous ce nom étrange ce cache Binary file editor, en Français c'est un éditeur de fichier binaire. Cela peut servir, si j'vous jure !

CPXSPY

un gestionnaire de CPX. Absolument génial et obligatoire pour tout utilisateur de (X)CONTROL.ACC

EXTRACTOR

un programme qui va vous permettre d'updater vos pages internet plus facilement. En Anglais.

SUNCLOCK (ST HAUTE)

Sunclock vous permet de voir quelle partie de la Terre est éclairée et donc ou il fait jour. Il intègre des animations et des tas d'options qui le rendent vraiment intéressant. Si vous avez accès à la résolution ST Haute, n'hésitez pas, il vaut le détour.

CALAMUS

voici les courbes de gradation pour pouvoir imprimer "nickel propre" sous Calamus. Référez-vous à l'article de ce mois-ci.

SCANNER

voici les dernières versions des drivers de scanner pour Mustek SCSI et HP SCSI.

DOUBLE BOBBLE

un jeu qui est très bien inspiré. Les graphismes, le son, l'intérêt, tout est parfait. Il est fait par les Reservoir Gods ce qui est maintenant un label "qualité garantie" !

FILTER

voici un filtre de bruit temps réel pour Falcon. Branchez la chaîne et profitez !

ADRESSE

un gestionnaire d'adresse superbe. Il est en shareware, mais vous permet tout de même de gérer 40 adresses.

HADES

voici un rassemblement de fichiers sources et autres pour développer sur Hades. C'est en Allemand et c'est de la programmation, vous êtes avertis !



PETITES ANNONCES

■ Cherche Documentation Kobold 3.5 (cause livraison incomplète de PARX).
Tel.: 04 90
30 22 83 après 19h

■ Cherche pour 1040 STE Cubase Score complet, éditeur Roland JV1080 et moniteur
noir et blanc. Tel: 04 78 73 07 33

■ Vends Interface 8 sorties Audio FA8: 1200 FF Tel: 06 12 38 48 41

■ Vends Disque dur IDE Ultra DMA Seagate 850 Mo sous garantie: 700 FF
Tel: 02 47 37 05 12

■ Achète Dynamite et Audiotracker de Soundpool. Tel: 05 55 64 35 02

■ Recherche Disque dur externe 40 à 150 Mo DMA ou DMA/SCSI pour STE.
Tel: 03 87 62 56 76

■ Vends Timelook SMPTE Sythworks. D110MT32 + Banks snd.
Tel: 02 54 20 42 23 après 20 h

■ Achète Falcon avec écran couleur et divers logiciels musique.
Tel: 02 35 76 91 58

■ Jagnet le nouveau fanzine consacré à la Jaguar est disponible !
Tel: 03 89 50 15 85

■ Vends 1040 STE 4 Mo + moniteur Atari SM124 + lecteur externe + scanmain pyramide.
Tel: 04 66 22 38 70

■ Vends Falcon 4 Mo DD IDE 560 Mo + copro 68882 + CD ROM ext. X4 + cables SVGA et RVB + imprimante Citizen 224 : 4200 FF
Tel: 02 41 63 09 35

■ Cherche sur STE Cubase Lite ou autre séquenceur.
Tel: 01 64 63 56 97

■ Cherche Disque dur pas trop cher.
Tel bureau: 01 40 03 37 23

■ Cherche Initiateur logiciels dessins et impression.
Tel: 01 40 03 37 23

■ Recherche Captive pour ST.
Tel: 02 35 61 28 56

■ Help! Recherche utilisateur Mega4 + écran SM194 pour info
Tel: 05 53 24 84 55

■ Vends D.C.K pour ST/STE/TT: 70 FF Joystick Quickjoy Jetfighter: 60 FF Jeux Jaguar à partir de 85 FF.
Tel: 05 56 45 45 86

■ Vds 2 TT 030 2 écrans 21" 2 laser 605 + ste parfait etat + logiciels PPM... Magazines–manuel liste et prix séparés sur demande.
Tél. 04 75 94 85 45,
fax. 04 75 94 75 20 (région 26/07)
le lot : 7000 F h.t.

■ Vds MEGA ST4 / 50Mo + moniteur SM124 + émulateur MAC SPECTRE GCR + imprimante HP DESKJET 500 : 4000 F.
Alain
tél. 03 88 75 16 02

Passez vos petites annonces dans ST MAG

► tarif : GRATUIT !!! (quatre lignes maxi)

texte à renvoyer à :

La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES

► date limite de dépot : le 6 de chaque mois



ancien numéros : commandez-les !

n°76 – 32 F | n°78 – 32 F | n°80 – 32 F | n°81 – 32 F | n°82 – 32 F | n°83 – 32 F | n°84 – 32 F

n°85 – 32 F | n°86 – 32 F | n°87 – 32 F | n°88 – 32 F | n°89 – 32 F | n°90 – 32 F | n°91 – 32 F

n°92 – 32 F | n°93 – 32 F | n°94 – 32 F | n°95 – 32 F | n°96 – 32 F | n°97 – 32 F | n°98 – 32 F

n°99 – 32 F | n°100 – 32 F | n°101 – 32 F | n°102 – 32 F | n°103 – 32 F | n°104 – 32 F | n°105 – 32 F

n°106 – 32 F | n°107 – 32 F | n°108 – 32 F | n°109 – 32 F | n°110 – 32 F | n°111 – 32 F | n°112 – 32 F










n°113 – 32 F | n°114 – 32 F | n°115 – 32 F | n°116 – 32 F | n°117 – 32 F | n°118 – 39 F D2M + TOP | n°119 – 39 F CALLIGRAPHER

progrmme en version complète offert avec le magazine ▶▶▶▶▶▶▶▶







n°120 – 39 F SPACE FIGHTER | n°121 – 39 F GESCHECK | n°122 – 39 F PIXART 3 | n°123 – 39 F VROOM

découpez ou recopiez
le bon de commande ci-dessous
et renvoyez-le à l'adresse suivante :
LA TERRE DU MILIEU
BP11 - 74310 LES HOUCHES

je désire recevoir le(s) numéro(s) : ☐73 ☐78 ☐80 ☐81 ☐82 ☐83 ☐84 ☐85 ☐86 ☐87 ☐88
☐89 ☐90 ☐91 ☐92 ☐93 ☐94 ☐95 ☐96 ☐97 ☐98 ☐99 ☐100 ☐101 ☐102 ☐103 ☐104
☐105 ☐106 ☐107 ☐108 ☐109 ☐110 ☐111 ☐112 ☐113 ☐114 ☐115 ☐116 ☐117 ☐118 ☐119 ☐120
☐121 ☐122 ☐123 soit ... n° à 32 F + ... n° à 39 F + ... F de frais de port (15 F pour 1 n°, 35 F pour 5 n°, 50 F + de 5 N°)
Total : ...... F Règlement par ☐chèque ☐mandat ☐contre remboursement (+ 15 F).
Nom ....Prénom .... Adresse ....Code Postal ....Ville .... Pays ....

ces magazines sont achetables directement dans nos deux magasins dans la limite des stocks disponibles

LES CAHIERS DE L'HADES

La conjonction d'un fax de MEDUSA SYSTEM nous annonçant la disponibilité d'un grand nombre de nouveautés plus les démonstrations de l'ATARI Show'98 de Neuss ont fait de ce mois d'Avril un mois particulièrement actif pour le bébé de Fredi ASCHWANDEN.

TOS OPTIMISE ET 6000

Un TOS nouveau est arrivé. Sa particularité est d'accélérer l'affichage avec les ET 6000 96.

Comment savoir si votre ET6000 fait-elle partie des modèles "accélérables" ? Je n'ai pas encore la réponse car l'info est arrivée en plein bouclage. Réponse donc le mois prochain.

Ce TOS est également sérialisé, c'est-à-dire que votre HADES bootera avec un numéro de série, celui qui inscrit ou à inscrire sur votre carte mère. Ce numéro sera également visible dans la fenêtre d'info du bureau.

Il deviendra alors impossible de voler votre HADES sans risquer de se faire repérer dorénavant. Tout comme les bonnes vieilles FENDER et GIBSON dans le monde de la musique, nous pourrons faire une liste de matériel volé transmissible à tous les revendeurs et publiée en petite annonce.

La mise à jour du TOS vous coûtera 250 F (comprenant la reprise de votre ancien TOS) et l'achat d'un nouveau TOS : 350 F.

XILINX

Une nouvelle fournée de mise à jour des XILINX est arrivée par le même train. Attention, cette fois-ci elles sont payantes ce qui est tout de même on ne peut plus normal, vu le travail constant de Fredi pour améliorer leurs performances.

On trouve donc :

PCI MAIN 14

Pour avoir le DMA sur le bus PCI. Prix : 90 F

RAMROM 9 (SIMM) & RAMROM 16 (EDO)

Nouvelle version sans accélération des XILINX RAMROM. Meilleure reconnaissance des différentes RAM. Prix : 150 F

RAMROM FAST F1 (SIMM) & RAMROM FAST F2 (EDO)

Les RAM ROM FAST utilisent le mode BURST de la ram et accélèrent le timing. Au final, ils sont donnés pour une accélération de 20 %. Hors de ces deux atouts, ils comportent les mêmes caractéristiques que les RAM%ROM classiques. Prix : 490 F

LBUS I & NVI

NVI est une version spéciale du XILINX LBUS I. Ne m'en demandez pas plus, je n'ai pas plus d'info aujourd'hui. Le mois prochain... Prix : 250 F

INTREG 11

Pour avoir le DMA sur le bus PCI. Prix : 90 F

VDI ET6000

Une nouvelle version du pilote VDI ET6000 est disponible. Elle permet de fonctionner de façon optimisée avec les ET 6000 96. Cette mise à jour coûte 190 F.

MAGIC HADES

Il est là ! Pour preuve, j'en ai un sur mon HADES. J'ai ramené ma version de l'ATARI SHOW'98 et celle-ci est en allemand. MW ELECTRONICS m'a affirmé qu'il pouvaient me vendre des MAGIC HADES en Français au retour du salon car ce n'est qu'une histoire de compilation. Le numéro de version est le même que MAGIC ATARI : la 5.2 et elle marche très bien.

La première impression, c'est que l'affichage est encore accéléré. Pour le reste

A noter que MAGIC HADES est indispensable pour faire tourner les programmes audio FALCON avec la STARTRACK.

STARTRACK V 1.09b

Une nouvelle version du logiciel est arrivée au salon. Il s'agit de la 1.09b. Parmi les nombreux ajouts on trouve :

- refonte des fonctions INSERT, SPACE et RESAMPLE du mode bloc
- optimisation du scrolling en mode zoom
- fonction PAUSE dans le JUKE BOXE
- pose des marqueurs également par entrée directe des données
- extensions du nombre des marqueurs jusqu'à 999 – lecture et écriture de l'AIFF
- scrubbing (uniquement en mode non-virtuel pour le moment)
- émulation XBIOS AUDIO FALCON totale
- MTC implémenté
- lancement de la lecture/enregistrement par pression sur la barre d'espace ou par synchro MTC.
- pose des marqueurs à la volée (barre espace)
- lecture sans marqueur de fin autorisée
- opérations de bloc reportées en icônes sur la fenêtre
- matrice de connexion interne
- ....

Bien entendu, nous allons nous lancer dans le test approfondi de ce produit pour un prochain numéro.

Notez également que le logiciel STARTRACK est disponible en version FALCON.

FAST & WIDE SCSI

Le pilote PCI pour carte FAST & WIDE SCSI est dispo. Son taux de transfert (10Mb/sec) est dix fois supérieur à celui du FALCON et deux fois celui du port SCSI standard de l'HADES.

Deux cartes SCSI sont compatibles avec le pilote, l'ASUS FAST et la TEKRAM ULTRA WIDE. La TEKRAM est plus rapide, mais plus chère.

Voici les tarifs :
pilote NCR/SYMBIOS-SCSI : 750 F
carte ASUS FAST : 890 F
carte TEKRAM ULTRA WIDE : 1790 F

Fredi recommande cette fois de prendre les cartes chez les revendeurs HADES, car plusieurs modèles existent et tous ne sont pas compatibles avec son pilote.

RESEAU HADES

Le réseau HADES est dispo et dépasse les espoirs les plus fous en matière de puissance, d'ergonomie et de rapidité. Plus d'infos dans le compte-rendu de l'ATARI SHOW'98.

FINAL

Comme vous le voyez, ce mois est riche en nouveautés. Il ne reste plus qu'à tester tout cela pour se faire une idée des performances réelles et de l'intérêt d'acquérir telle ou telle nouveauté.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr



la fête de la musique c'est maintenant chez LA TERRE DU MILIEU





KORG :	Edit. Biblio. KORG 05R/W, X5, X5D, X5DR	390 F
XDREAM :	Edit. Biblio. KORG X2, X3, X3R	390 F
INSOUND :	Edit. Biblio. KORG i Series (i1, i2, i3, i4s, i5s, i5m, ix300)	390 F
ROLAND JIVE :	Edit. Biblio. ROLAND JV80, JV880, JV90	390 F
YAMAHA SYSTEM99 :	Edit. Biblio. YAMAHA SY99	390 F
EMU	Edit. Biblio. Proteus Series	390 F
ENSONIQ :	Biblio. VFX Series	290 F
KAWAI :	Biblio. K1 Series	390 F
	Edit. Biblio. K4 Series	390 F
	Edit. Biblio. KC10/Spectra	390 F
KORG :	Edit. Biblio. 01W Series	390 F
	Edit. Biblio. 03RW	390 F
	Edit. Biblio. M1 & T Series	390 F
	Edit. Biblio. M3R	390 F
KURZWEIL :	Edit. Biblio. K1000 / K1200	390 F
ROLAND :	Edit. Biblio. D10 / D20 / D110	390 F
	Edit. Biblio. D50 / D550	390 F
	Edit. Biblio. D70	390 F
	Edit. Biblio. JX1	390 F
	Edit. Biblio. Sound Canvas Series (Sc55, Sc155, JV30...)	390 F
	Edit. Biblio. U20 / U220	390 F
YAMAHA :	Edit. Biblio. SY22 / TG33	390 F
	Edit. Biblio. SY55 / TG55	390 F
	Edit. Biblio. TG100	390 F

tous ces produits sont disponibles dans les établissements LA TERRE DU MILIEU

- PARIS :	43, rue Amelot 75011	tél. 01 40 21 13 67
- CHAMONIX :	216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES	tél. 04 50 54 59 41
- VENTE PAR CORRESPONDANCE :	BP 11 74310 LES HOUCHES	tél 04 50 54 59 41

LES EDITEURS PROPOSES DANS CETTE PUBLICITE NE TOURNENT QUE SUR ST EN HAUTE RESOLUTION

CUBASE AUDIO + JAM 8	5290 F
CUBASE AUDIO + JAM PRO 2 IN 8 OUT	6990 F
CUBASE AUDIO + JAM PRO 8 IN 8OUT	7790 F
CUBASE AUDIO + FAD 2 IN 2 OUT	4790 F
CUBASE AUDIO + FAD 8 OUT	4990 F
CUBASE AUDIO + FAD 2 IN 8 OUT	5290 F
CUBASE SCORE + XPAND	2850 F
CUBASE SCORE + éditeur au choix dans la liste	2850 F
CUBASE SCORE + QUADERNO FALCON	3500 F
CUBASE SCORE + DIGITAL HOME STUDIO	3300 F

TARIFS SUJETS A MODIFICATION
PRIX EMPORTES, PORT EN SUS POUR VPC



AUDIO MASTER

Le saviez-vous ?

Pour obtenir le 44.1 kHz ou le 48 kHz dans AUDIO MASTER avec un CAC ou un SPDIF connecté sur un DAT éteint, il y a une astuce cachée.

Il faut appuyer sur le bouton du clavier à droite du P tout en cliquant sur le bouton des fréquences. A ce moment là, la liste des fréquences apparaît et il ne vous reste plus qu'à sélectionner celle dont vous avez besoin.

GdM



micro LINE CM2

Le choix d'un microphone est une difficulté que rencontrent les musiciens "home studistes professionnels".

Il est bon dans ces moments de ne pas se tromper, pour éviter de perdre du temps et de l'argent ce qui m'amène à vous parler du CM2, produit par "LINE", fabricant des séries JAM, TRICART et autres matériels de grande qualité.

Première constatation, ce micro est très petit : 71 mm de long pour un diamètre de 19 mm. Il faudra obligatoirement une pince pour le fixer.

COTE PERFORMANCES

Fréquences aiguës, médium haut : niveau O db

Instruments : maracas, cabassa, shaker, cymbales, charleston, tambourin, violon...

Toutes les fréquences sont captées mais il laisse apparaître une légère agressivité entre 12 000 et 13 000 Hz.

Fréquences médium : niveau O db

Instruments : guitare acoustique, caisse claire, bongos, guitare électrique (pose de micro devant ampli).

Réponse parfaite. Le son devient, de plus, beaucoup plus chaud, voire excellent.

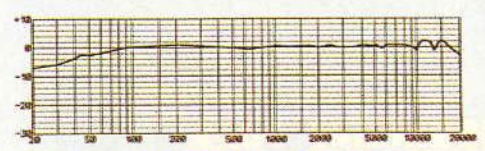
Médium bas et grave : niveau O db

Instruments : basse, grosse caisse, congas, toms, violoncelles...

Très bonne réponse jusqu'à 80 Hz.

CM2

PHANTOM POWERED
UNI DIRECTIONAL
CONDENSER
MICROPHONE



TRANSPARENT, BALANCED RESPONSE

TYPICAL SPECIFICATIONS:

TYPE	prepolarized condenser microphone
POLAR PATTERN	cardioid
PHANTOM POWER	12 - 52V
FREQ. RESPONSE	20 – 20000 Hz
IMPEDANCE	‹200 Ohm 1KHz
SENSITIVITY	6mV/PA –44dBV
MAX SPL	125dB
CURRENT CONSUMPTION	1 - 3 mA
CONNECTOR	3-PIN XLR (pin 2+)
SIZE	71mm x 19mm
WEIGHT	79g

Specification may be subject to change without notice.



LINE AUDIO DESIGN MADE IN SWEDEN

Au-dessous, on constate une légère dégradation.

Il reste une dernière expérience : la voix.

Le CM2 supporte mal le souffle que nos chers poumons envoient lorsque nous chantons. Cela provoque des "pops" importants en se tenant à une distance de 5 à 15 cm, ce qui est logique pour une bonne prise de son. Pour les éviter, il ne vous restera plus qu'à vous éloigner, mais la qualité du résultat s'en ressentira.

EN CONCLUSION

Le rapport qualité/prix du CM2 est très bon. Qualitativement, il se situe au-dessus de la gamme des "SHURE, SM, BETA, BEYER DYNAMIC". Il est plus proche des micros "AUDIO TECHNICA : AT 40 33, ROAD, AKG 2 000" qui eux sont tous de même beaucoup plus chers.

Gilbert FILLATRE

micro CM2

tout appareil avec des entrées micro (FALCON, HADES ou TT avec STARTRACK...)
Prix : 690 F

édité par LINE AUDIO DESIGN
importé en France par LA TERRE DU MILIEU

- qualité, prix extrêmement bas pour ce type de micro
- nécessite une alimentation fantôme





DIGITAL pratique (1)

A première vue, l'interface de ce logiciel peut paraître plus que "fouillée" ! Certains diront même que c'est un laboratoire ! A vrai dire, l'on s'y retrouve très vite. Pour tout rappel, D.H.S., connu sous le nom de DIGITAL HOME STUDIO, est un logiciel dédié à la musique.

Il comporte en fait beaucoup de fonctions car il intègre plusieurs logiciels en un. Un séquenceur audionumérique, un générateur de son de type sampler Midi, une table de mixage, un logiciel de Direct To Disk et un générateur d'effets numériques.

L'écran de D.H.S., qui est énorme car il peut glisser pour faire apparaître une autre partie, est divisé en quatre sections. La première section en haut à gauche est le panneau général comprenant des informations générales sur le séquenceur.

La section en haut à droite permet de faire apparaître un menu que l'on aura sélectionné dans la barre des menus (au-dessus). Au milieu de l'écran se trouve la partie édition où apparaissent les notes de la séquence, la table de mixage, l'éditeur de texte,... Tout à fait en bas de l'écran se trouve le sampler permettant le traitement du son.

Ce mois-ci, nous allons rappeler les bases du logiciel.

JOUER UN SON

Vous pouvez très vite saisir le fonctionnement du logiciel. Allez dans la barre du menu et choisissez DISK et ensuite SAMPLE. Chargez un son en le sélectionnant et en cliquant sur LOAD. En vous servant du clavier du Falcon, vous allez pouvoir jouer le son. En appuyant sur la touche ";" vous jouez le son en DO. Regardez le graphique de la documentation page 16 où se trouve un détail des relations "touches du clavier"‹–›"‹–›note". En branchant un clavier Midi (allez dans le menu MIDI, cliquez sur IN (les leds vertes s'allument) et cliquez sur KBD) vous allez comprendre que vous pouvez jouer le son à toutes les notes de votre clavier Midi. Maintenant vous comprenez comment faire des musiques avec D.H.S. En chargeant plusieurs son, vous allez pouvoir composer des rythmes, des mélodies,...

PLUSIEURS SON

Vous chargez plusieurs sons à différent emplacement. Les emplacements s'appellent instruments, vous voyez le numéro de l'instrument courant à côté de l'indicateur INST.. Par défaut, vous avez l'instrument 1.

En cliquant sur ce numéro, vous choisissez le numéro de l'instrument allant de 1 à 7F. Le raccourci pour les numéros d'instruments est la touche + ou – du pavé numérique. Notez aussi le raccourci très intéressant "*" permettant à partir d'une note du séquenceur de se positionner directement sur l'instrument de la note.

FAISONS UN RYTHME

Dans le répertoire SONS vous avez un dossier KICK qui contient des sons Chargez le premier d'entre eux par exemple sur l'instrument 1.

Ensuite positionnez-vous sur l'instrument 2 et chargez depuis le dossier HITHAT un son. A l'instrument 3, chargez un SNARE du dossier SNARES. Bien, maintenant positionnez-vous sur l'instrument 1 et appuyez sur la touche CONTROL et la touche 4 du pavé numérique ou cliquez sur la valeur JMPY. Cette valeur permet de définir un saut de lignes. Appuyez plusieurs fois sur la touche DO de votre clavier et appuyez sur JOUER dans le panneau général ou appuyez sur return.

Voilà, vous jouez un son à un temps régulier, c'est la base du rythme.

En vous servant du son 2, positionnez-vous à la ligne 02 et appuyez plusieurs fois sur DO. Rejouez avec PLAY et voilà votre rythme qui devient intéressant !



INDE DU NORD

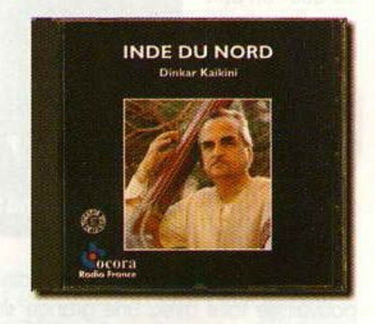
Dans le numéro 121 de ST MAGAZINE j'évoquais, à la disparition de François AUBOUX, son activité de conseiller musical pour les éditions OCORA. Sa très grande connaissance de la musique indienne en avait fait un consultant incontournable pour qui s'intéresse à la musique indienne, que ce soit chez RADIO FRANCE, LIBERATION ou le THEATRE DE LA VILLE.

Nous n'aurons jamais le plaisir de lire son livre sur le rapprochement entre la musique électro-acoustique et la musique indienne, mais nous avons ce cd audio qui vient de sortir.

Certes François n'y joue pas du sitar ni du synthé, mais son ombre plane tout au long du disque.

Pour ceux qui le connaissaient, Il suffit de fermer les yeux pour le voir apparaître dans l'ombre des musiciens, ce 6 Mars 1997, lors de cet enregistrement au THEATRE DE LA VILLE. Le maestro Dinkar KAIKINI est là entouré de Shashikala KAIIKINI, Aditi UPPADHYA, Anand KUNTE et Yogesh KAIKINI SAMSI, mais aussi de François en tant qu'auditeur attentif et passionné.

N'étant pas un spécialiste, je serais incapable de dire si ce cd est exceptionnel du point de vue musical, mais pour moi, il est d'une toute autre importance. C'est là le témoignage vivant de l'autre facette du talent de François qui était, à mes yeux décidément, bien plus qu'un journaliste de grand talent gérant la rubrique musique de ST MAGAZINE. Il écrit d'ailleurs le texte du livret du cd, alors laissons le parler, encore une fois dans nos colonnes :



"Dinkar KAIKINI est à plus d'un titre un représentant singulier du paysage musical contemporain de l'Inde. Perpétuant les formes musicales qui ont séduit les plus exigeants amateurs, il nourrit son art d'une sereine authenticité et d'une générosité vocale, qui lui permettent d'atteindre une grande expressivité, sans laisser son discours musical se départir d'une extrême concision."

Extrait du texte de présentation de François AUBOUX du cd audio INDE DU NORD – Dinkar KAIKINI, édité par OCORA – RADIO FRANCE. références C 560113 HM 79



MUSIC MANIA

Nous avons profité du retour d'un Salon de la Musique (dénommé Music Mania pour l'occasion) à Paris pour faire un tour du côté de la Cité de La Vilette et découvrir une ou deux nouveautés technologiques.

Les salons se suivent et ne se ressemblent pas ! Le dernier salon de la musique à Paris fut l'un des flops les plus retentissants de ces dernières années. Music Mania a relevé le défit et c'est un succès énorme pour ce salon qui fut couplé avec Musicora. La musique classique ferait-elle bon ménage avec les musiques modernes. Selon toute évidence... OUI ! Mais nous n'en doutions pas. La musique et le MIDI restent les seuls langages universels. Les nouveautés présentées au NAMM ou à Francfort étaient ici et pour certaines mêmes disponibles.

AKAÏ

Si Akaï a attendu si longtemps pour sortir ses nouveaux sampleurs, ce n'était pas pour rien. Les S5000 et S6000 dépassent de loin ce que l'on pouvait attendre de la marque nippone. En premier lieu, ces machines vont travailler au format .WAV (avec Zero-X par exemple). Ce qui veut dire que le transfert, l'édition vont pouvoir se faire avec une grande simplicité. Bien entendu ils liront les bibliothèques des séries S1000 et S3000 ! 128 voies de polyphonie pour le 6000 et 64 pour le 5000 (extensible à 128 en option), les nouveaux filtres et une mémoire extensible jusqu'à 256 Mo font de ses appareils les grosses bêtes de demain. Sur le S6000, la face avant est même amovible et possède un large écran pour l'édition. Un Grand Bravo...

La vitrine Roland

ALESIS

Les racks de batterie d'Alesis sont connus pour leur grande qualité sonore le DMpro en est une fois de plus la preuve : 1024 sons répartis sur 64 drumsets de 64 sons, le tout commandé par 16 entrées trigger, et dirigés vers 6 sorties audio. Le module comporte une entrée stéréo et un slot pour jouer des samples. Les ADAT M20, XT20 et LX20 sont, comme leur nom l'indique au format 20 bits. Et nous ça nous arrange plutôt puisque les nouvelles cartes pour les compatibles Atari supportent les résolutions jusqu'au 24 bits. La console Studio 24 est parfaite pour votre Home Studio. Enfin, la Q20 est une réverb multi-effets aux convertisseurs A/D//A en 20 bits et possède des interfaces ADAT et S/PDIF. Elle possède huit blocs (arrangeables à volonté) et est réellement stéréo.

Un salon très fréquenté...



MAM

Pas moins de neuf racks 1U chez ce nouveau venu importé par Waves System. Le MB-33 est un Générateur de basses de type clone de TB-303. Le son y est ! Le MB-33 Il peut être entièrement contrôlé par MIDI (cutoff, résonance, Env. Mod., decay, accent et distorsion. Le RS-3 est un triple filtre Passe Bande. Il possède aussi un LFO interne. Le VF-11 est un vocodeur 11 bandes. Sa section filtre très complète permet de créer des effets de vibrato et de phaser. Le SLM-82 est un mixeur de 4 canaux stéréo (8 entrées, 2 sorties). Il est équipé d'une sortie casque. Si vous voulez traiter sons avec des effets, il vous faudra alors prendre le SLE-82 qui en a en plus un envoi effet par canal. Le MLM-62 est un mixeur parfait pour 2 micros, deux sources stéréo et un départ effet. Le HP-48 est un amplificateur casque pour 4 sources différentes ou pour piloter 8 casques à partir d'une source unique. Enfin le PA-100 est un ampli de 2x50 W avec une protection contre les surchauffes et avec mise sous tension retardée.



MIDIMAN

De très nombreux projets pour 1998 chez midiman distribué désormais chez nous par Steinberg France ! Le S.A.M. est un convertisseur S/PDIF↔ADAT qui permet le transfert des



Le sympathique Max Pol d'Univers Media





canaux ADAT 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 vers le S/PDIF, ainsi qu'un mode mix avec gain et panoramique individuel par canal. Dans l'autre sens, le S/PDIF se transfère du canal de gauche vers les canaux impairs et du canal de droite vers les canaux pairs. Le PipeLine 8x8 est un rack de convertisseurs 24 bits‹›format ADAT de 8 entrées sélectionnables à + 4 dB ou −10 dB par canal et 8 sorties analogiques (symétriques/asymétriques). Il possède en outre une entrée/sortie worldclock... Intelligent cet Audio Buddy qui n'est autre qu'un double préampli/boîte de direct avec alimentation fantôme. La réponse en fréquence va de 5 Hz à 50 kHz à +0, −3 dB... Les Flying Calf sont des convertisseurs 20 bits (analogique‹›S/PDIF).

L'Akai S6000 dévoilé !

ROLAND

Nous avons ainsi pu admirer le flot des nouveautés Roland et voir toute l'équipe de Roland France prête à partir à l'attaque du marché hexagonal. Les VS-1680 (16 pistes numériques) trônait fièrement au milieu de la nouvelle Groovebox (MC-505), du Groovesynth (JX-305), du Groovesampler (SP-808), du nouveau clavier XP-60 et du SC-880 qui n'est autre qu'un super Sound Canvas avec 1117 sons, 256 patches, 42 drum sets, 5 effets, 64 voix de polyphonie, 32 parts...


La O1V Yamaha au design fort réussi

Bref, il ne manque rien pour faire de la musique.



WALDORF

La distribution de cette marque change de main en France et nous souhaitons bonne chance au nouveau distributeur Univers Media. Le micro WaveXT du constructeur est un module orange vif qui possède 2 oscillateurs et deux générateurs d'onde, un générateur de bruit, un modulateur en anneau, un mixeur par voie. Il est multitimbral 8 voies, 10 voies, 128 multi, 256 sons, 500 waves et s'agrémente de 45 "boutons" à toucher.

Les racks MAM ou le son analogique

YAMAHA

Côté table numérique, voici la O1V qui succède avec un charme certain à la Promix. Basée sur le même type de châssis et de fonctions, ses couleurs sont très "flashy", mais fort réussies, elle permet l'intégration d'une carte interface ADAT... Ce qui manquait à la Promix pour être parfaite !

La série des synthés EX (EX5 76 touches 128 notes de polyphonie, l'EX7 61 touches 64 notes de polyphonie et l'EX5R en version rack) sont les nouveaux gros synthés de Yamaha qui utilisent 5 différentes synthèses (AWM2, VL, AN, FDSP et sampling).

La FDSP s'annonce comme la championne de la modélisation physique d'instruments acoustiques.

La série EX propose 8 Mo de Flash ROM en option, des sorties analogiques et numériques et une interface SCSI en option. Ils peuvent sampler (en stéréo pour l'EX5 et en mono pour l'EX7). Le clavier CBX-K2 est un petit clavier au prix abordable pour votre studio que vous ayez des modules GM/GS ou XG.

Voilà ! D'autres nouveautés sont prévues pour cette année, mais nous aurons le temps d'en reparler.

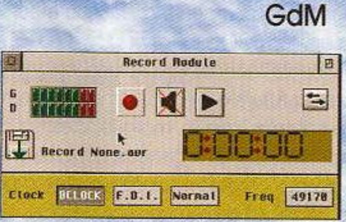
A Bientôt !

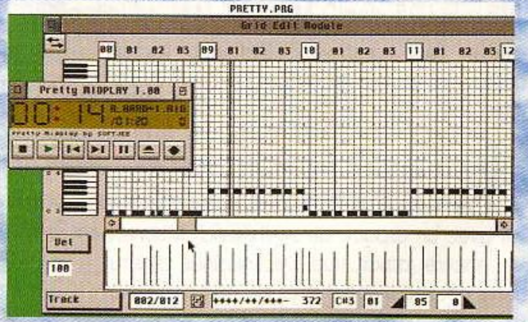
Andy PERRIER

PRETTY

Jusqu'où ira SOFTJEE. Cette société sort en ce moment un logiciel par mois. Le petit dernier s'appelle PRETTY, permet de jouer des midifiles, de les retoucher et d'enregistrer le tout en D2D.

GdM









music & co, la saga des salons



Depuis janvier, trois salons de la musique ont eu lieu, le Namm Show à Los Angeles, la Music Messe de Francfort, et Music Mania 98 à Paris. Résultat des courses.

Après avoir arpenté très consciencieusement ces trois salons majeurs, il est clair que nous aurons cette année entre les mains les instruments de l'an 2000. Le maître mot est DSP et les processeurs de signaux hyper performants gèrent déjà la musique du futur. Que sera cette musique ? Non seulement elle sera techno, utilisant de façon conviviale sur des instruments de moins en moins onéreux les connaissances du passé (filtres, oscillateurs, enveloppes), mêlés aux savoir faire actuel (échantillonnage, millions de samples au format .WAV, AIF, et autres), agrémenté de multi effets et d'interfaces devenant de plus en plus conviviales à base d'écrans géants et de boutons.

Certes, l'Atari et ses clones étaient difficiles à trouver, car sauf en Allemagne les nouveautés font la part belle aux "pécés" et autres Maques.

Mais qu'importe, la marque n'est plus aujourd'hui le plus important puisque le contenu, entendez par là les formats, s'est stabilisé pour devenir universel. Tous les ordinateurs, comme les nouveaux synthés lisent les mêmes formats d'échantillons, et transmettent tous en MIDI, les transferts de données multipistes utilisent le format Adat d'Alesis, donc le couple informatique/instrument de musique tend à devenir de plus en plus transparent. L'internet, vecteur sous-jacent de tous les échanges, étant le cordon ombilical rêvé de toutes les machines.

ROLAND, RÉESOLUMENT TECHNO

C'est Roland qui a créé la surprise aux Etats Unis avec un espace de synthèse d'un dimension encore jamais vue. Des dizaines d'instruments nouveaux, dans tous les domaines, pianos, arrangeurs, synthés et modules de synthèses, rythmiques électroniques, effets, enregistreurs sur disque dur, etc. La marque japonaise est réellement prolifique et profite du développement des nouvelles musiques pour alimenter le marché en instruments de qualité. En vedette naturellement, la nouvelle GrooveBox MC-505 qui renouvelle la fameuse MC-303 sortie il y a deux ans. Cette nouvelle boîte à rythme ravira ceux qui désirent des contrôles MIDI sophistiqués, et des fonctions futuristes puisque c'est la première machine équipée d'un rayon de contrôle infrarouge, le D-BEAM Controller, pilotant les sons, les informations de notes, les filtres avec les mouvements de la main évoluant au-dessus de ce rayon invisible mesurant la distance. C'est ainsi qu'avec la fonction "Turntable" vous contrôlerez le tempo, le cut off et la résonance en levant ou en baissant la main au-dessus du rayon.

D'autres fonctions subtiles comme le "Megamix" qui permet le mélange de différentes pistes issues de différents patterns montrent que cette BdR est totalement orientée remix et techno. Les caractéristiques sont somptueuses, 64 voies de polyphonie, 512 présélections de sons, plus 512 sur carte mémoire et 256 programmables par l'utilisateur, 24 types d'effets, séquenceur 8 pistes, 248 patterns, 60 ensembles RPS avec 16 phrases chacun, 53 styles d'arpegiator, 28 types de contrôles par rayon D-Beam, voila de quoi satisfaire le technoïde le plus exigeant, mais argenté puisque la machine coûtera environ 8000 F.

Fort de sa technologie, Roland enfonce le clou avec la futuriste SP-808, qui est le premier "Groove sampler" de la marque, c'est-à-dire un échantillonneur enregistreur audio numérique dédié aux phrases musicales qu'il sera possible de triturer et de remixer ensuite dans tous les sens.



En cela, ce produit introduit la nouvelle notion de séquenceur audio que l'on va retrouver sur pratiquement tous les produits musicaux logiciels ou hardware de l'année 98. Cette machine hybride est équipée elle aussi d'un double contrôleur à rayon D-Beam, possède un Zip intégré 100 MOS, des systèmes de calcul automatique du tempo, des algorithmes d'effets complexes, prise SCSI en option. Au rayon des claviers signalons le JX-305, le premier synthé dédié "Groove" Signé Roland avec une panoplie de boutons qui va en faire un instrument Dance par excellence et terminons par la nouvelle race des pupitres de mix tel le DJ-2 000, des engins qui incorporent effets et fonctions de pilotage de l'environnement musical, en attendant l'intégration de modules de synthèse, ce qui à mon avis ne saurait tarder.

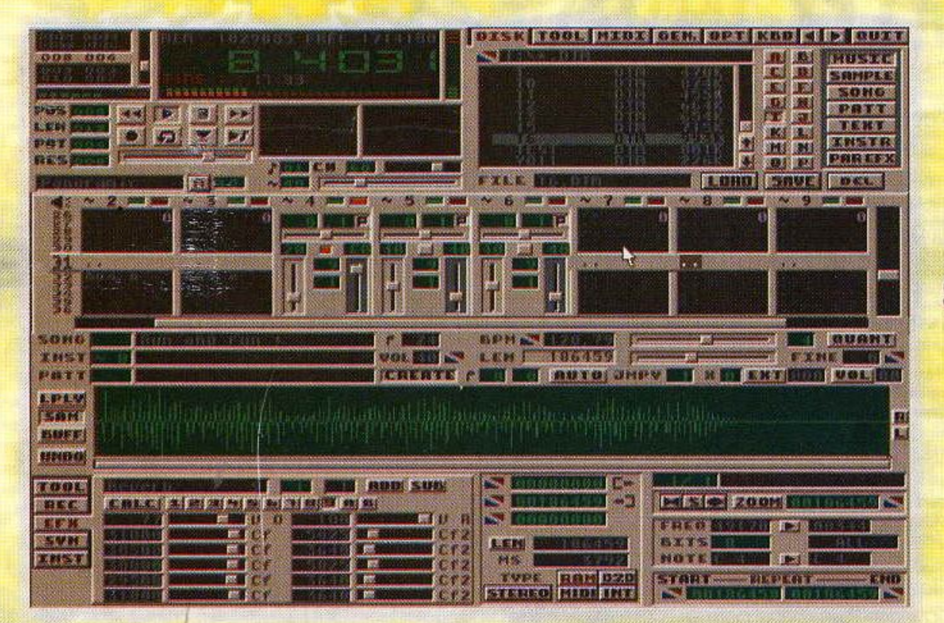
Le nouveau visage de la technologie musicale s'avère passionnant, et nous continuerons à le découvrir dans les prochains numéros.

Alain MANGENOT



transformez votre FALCON en HOME STUDIO

DiGiTAL HOME STUDIO



5 LOGICIELS en 1 pour seulement 800 FF

SYNTHETISEUR
SEQUENCEUR MIDI
SAMPLER DIRECT TO DISK
MULTI-EFFETS

Soit 160 FF par logiciels !!!

DIGITAL HOME STUDIO, c'est l'audio + le Midi + leD2D dans un m me séquenceur en temps réel.

SYNTHETISEUR : 32 pistes, 64 voies de polyphonies, 128 instruments multi-sample, pistes polyphoniques, réglage graphique des panoramiques, master volume et master effet,enveloppe (ADSR) temps réel, effets numériques, harmoniseur, fine-tune par note.

SEQUENCEUR MIDI : 16 canaux Midi, enveloppe temps réel, édition en piano roll, entrée et sortie.

SAMPLER : Edition et numérisation des sons en D2D ou en RAM, traitements sur les sons (copy, insert, enveloppe, fade,...) effets numériques, module synthése (son FM, additive, soustractive).

DIRECT TO DISK : Limité seulement par la machine, effets numériques, table de mixage, panoramique, pitch...

MULTI-EFFETS : Reverb, Echo, Filtre, Equaliseur, presets et nombreux param tres.

DIGITAL HOME STUDIO c'est aussi une interface trés rapide et conviviale , la compatibilité JAM, FA, JAM Clock, F.D.I et SPDIF.

DIGITAL HOME STUDIO, DIGITAL TRACKER, MIDPLAY, EXPAND, LIVE MACHINE CD ROM, DATA DISK, DATA ZIP sont disponibles chez tout bon revendeur et à l'adresse suivante : SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE Tél./Fax : 05-53-83-64-67 E-mail : softjee•hol.fr

Frais de port 20 FF

SOFTJEE vous offre toujours un devis gratuit pour la programmation de vos logiciels.

Mettre un carré de sélection à la place de Choix 1 et 2.

☐ Choix 1 : Je désire recevoir DIGITAL HOME STUDIO pour la somme de 820 FF (800 FF + 20 FF de Frais de port)

☐ Choix 2 :Je désire recevoir plus d'informations sur DIGITAL HOME STUDIO et les produits SOFTJEE.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

Pays : ....

A renvoyer à SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE



STARCALL

STARCALL est de retour. Après un brusque arrêt de disponibilité en France due à l acessation d'activité de PARX, son ex. importateur. LA TERRE DU MILIEU a repris le flambeau et en plus vous avez droit à une nouvelle version.

GdM



initiation à JAVA (2)

LES LIBRAIRIES DYNAMIQUES

Java pouvant se comporter comme un véritable système d'exploitation, il permet l'usage de librairies dynamiques comme les OS modernes. Les librairies dynamiques sont basées sur le concept de linker dynamique, un petit retour en arrière s'impose pour tout comprendre.

LE LINKER STATIQUE

C'est un utilitaire bien connu de tous ceux qui pratiquent la programmation, le sens littéral de Linker est "générateur de liens", mais lui préfère le terme "d'éditeur de liens" (alors que rien n'est réellement éditable). La création d'un programme passe toujours par deux phases : la compilation et le linkage. Dans certains languages comme par exemple le Basic, l'opération de linkage peut être invisible (la version 3 du compilateur GFA a tenté d'introduire la notion de linker, mais sans réel succès). Le linker est un élément souvent mal connu de la chaîne de programmation, et ce n'est pas le language courant qui le fera connaître : on dit qu'on utilise un compilateur C, jamais qu'on utilise un linker.

Si l'on ne parle pas de linker C, par exemple, c'est que le linker est indépendant du language précédemment compilé. C'est normal puisque le linker permet de réaliser un des plus grands miracles de l'informatique : compiler un même programme à l'aide de plusieurs languages de programmation, par exemple C et assembleur. Par ailleurs, le linker permet de séparer un gros projet en petits éléments fonctionnels souvent nommés modules, cela permet de limiter la taille de chaque listing, mais surtout de répartir le travail de programmation entre plusieurs programmeurs (à titre d'exemple, WenSuite est découpé en 27 modules). Typiquement, dans un gros projet, un programmeur se charge exclusivement de l'interface utilisateur, un ou plusieurs sont aux algorithmes, d'autres s'occupent des traitements de fichiers et enfin une équipe spéciale est chargée de coder en assembleur toutes les parties critiques du code.

La fonction réelle du linker est de permettre le partage des variables globales, des procédures et des fonctions entre les différents modules composant le programme. Chaque module peut accéder aux ressources des autres, c'est ainsi qu'un programme en language C peut aisément appeler des routines en assembleur (à ne pas confondre avec le Laser C qui permet d'insérer du code assembleur au sein du code C dès la compilation). Pour obtenir ceci, chaque module est compilé avec le language adéquat, on obtient alors des fichiers objets (*. O) qui sont en assembleur mais contiennent encore tous les symboles des variables et des fonctions. On appelle alors le linker qui met les programmes en concordance, rattachant les symboles les uns aux autres, et ajoutant les librairies standards (GEMDOS, AES, VDI...) si besoin est, le fichier produit est alors un véritable exécutable en assembleur (*. PRG).

Ce qui vient d'être expliqué est le mode de fonctionnement d'un linker statique, comme ceux que l'on utilise sur Atari. Le linkage statique pose de nombreux problèmes :

– Le code exécutable inclut le code de tous les modules et des librairies utilisées, une bonne partie de la mémoire est donc occupée avec du code qui fait certainement partie des autres programmes en cours d'exécution, il y a donc perte d'espace mémoire.

– Une fois le programme linké, il n'est plus possible de tirer parti de librairies (les modules peuvent aussi être considérés comme des librairies) plus récentes ou évoluées. Un programme linké avec des librairies virgule flottante au CPU ne pourra jamais tirer parti de la présence d'un coprocesseur. Un programme prévu pour ST/TT ne pourra pas tirer parti du relief et des icônes couleur prévues sur Falcon. Une fois compilé le programme reste donc figé.

LE LINKER DYNAMIQUE

Le linker dynamique est spécialement conçu pour n'effectuer le lien entre les différentes parties du programme que lors de son l'exécution. Du coup chaque librairie peut n'être présente qu'une fois sur le disque dur (et même en mémoire si le multitâche et le multithread sont supportés). Par ailleurs, les librairies peuvent être mises à jour pour des versions plus récentes ou plus adaptées au profil matériel (coprocesseur, carte graphique, son...). Le principe du linker dynamique de librairies existe sous Unix et sous Windows (sous le nom fort original de DLL : Dynamic Linkable Libraries), mais c'est aussi le principe fondateur de Java (ouf ! nous voici enfin arrivés au thème de cet article).

Il existe quelques différences en java : le compilateur Java ne génère pas du code assembleur mais un pseudo-code (similaire au P-CODE du Pascal) indépendant de la configuration matérielle. L'application Java est alors fournie sous la forme d'éléments distincts. Pour exécuter le programme Java, on passe par l'intermédiaire d'une machine virtuelle Java, celle-ci va charger toutes les librairies et modules composant le programme, les lier, puis exécuter le pseudo-code.



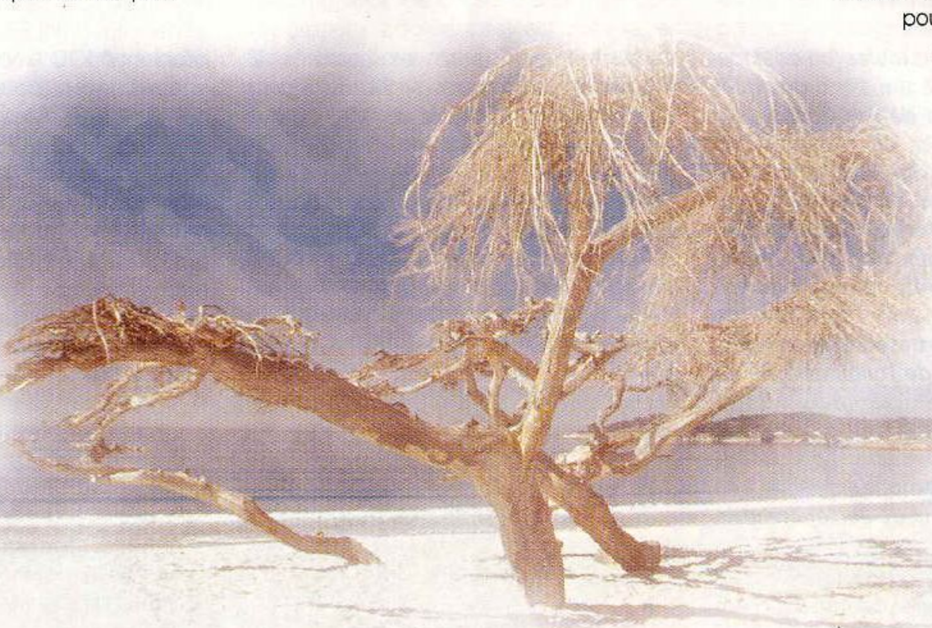
Si l'unité d'exécution Java est dite "machine virtuelle", c'est que le propre de Java est pouvoir faire tourner ses applications sur pratiquement n'importe quelle machine sans avoir à recompiler quoi que ce soit. Pour cela, deux choses sont nécessaires : d'une part être indépendant du microprocesseur de l'ordinateur hôte, c'est pour cela que l'on exécute du pseudo–code ; et d'autre part être indépendant des entrées-sorties (écran, disque, son...), pour cela, les librairies de base sont spécialement compilées à l'intention de la machine sur laquelle le programme tourne. C'est la machine virtuelle qui contient le linker. Celle-ci manipule les librairies Java de la même façon que des librairies dynamiques classiques.

On pourrait croire que tout est pour le mieux dans le meilleur de mondes, mais ce n'est pas vrai. Cette indépendance de Java vis-à-vis du matériel se paie cher : c'est TRES lent ! (vous avez déjà essayé l'émulateur PC Ditto version soft sur un ST ?) Pour contrer cela il est possible d'utiliser une machine virtuelle intégrant un compilateur "Just-In-Time" (nous avions déjà abordé le sujet le mois dernier), dans ce cas, le maximum d'information est tokenisé, les variables, et le code sont prétraités autant que possible. Les compilateurs JIT les plus performants réalisent carrément une véritable compilation en assembleur du Java-code, dans ces conditions un programme Java peut espérer voir sa vitesse s'approcher de celle d'une version C ++ du même programme.

Pour accélérer encore Java, il est possible de compiler le maximum de librairies, celles-ci deviennent alors dépendantes de la machine. Cette pratique, bien que louable pénalise le portage des applications sur d'autres plates-formes que le PC, c'est pour cela qu'une librairie optimisée devrait toujours être accompagnée d'une version "pure Java" de la même librairie. Avec une excellente machine Java JIT et des librairies optimisées, un programme Java peut rivaliser avec son équivalent C ++. Mais où s'arrêter ? Quelle est la proportion de code qui doit être optimisé ? Avec une optimisation maximale, le programme devient rapide, mais perd toute universalité entre machines. A l'inverse, un code purement Java sera totalement universel, mais affligé d'une lenteur effroyable.

LA LENTEUR DES OBJETS

Il ne faut pas perdre de vue que, même programmé en C ++, un programme sera plus lent que son équivalent C. Cela est dû au surcroît de lenteur apporté par la programmation orientée objet. Pour vous en convaincre, lisez l'article "La programmation nouvelle 5" présent dans ce ST Mag à quelques pages d'ici. On y trouve en exemple de programmation orientée objet en C standard. Comme le C n'a jamais été prévu pour gérer des objets, la création et la gestion de ceux-ci est explicitement visible, ce qui n'est pas le cas des véritables LOO (Languages orientés objets) où tout ce travail demeure implicite. On y voit des allocations dynamiques de mémoire et l'usage de pointeurs sur structures, tous deux gros consommateurs de temps machine. L'allocation mémoire n'est effectuée que lors de la création de l'objet, dans ce cas, le ralentissement sera surtout visible dans le cas d'une création intensive d'objets. Cela peut se produire tout simplement si l'on crée des objets à l'intérieur d'une boucle (directement dans la boucle ou par l'intermédiaire d'une sous-fonction). Quant à l'usage de pointeurs sur structures, c'est une méthode d'accès aux variables qui requiert deux accès à la mémoire là où une variable classique n'en requiert qu'un seul, et nécessite des modes d'adressage (indirect indexé) généralement plus lents (sauf à la rigueur sur 040/060).



Pourtant l'usage des objets peut quelquefois se révéler fort utile. Prenons un exemple auquel j'ai été récemment rencontré : remplacer dans un texte des mots-clés par d'autres mots le temps d'en effectuer l'affichage, puis restaurer le texte original. En programmation classique, il faut préparer une variable chaîne de caractères pour accueillir les caractères remplacés, noter leur position et leur nombre. Si ensuite vous voulez jongler entre les remplacements et les restaurations dans n'importe quel ordre et vous ne savez pas le nombre maximum de remplacements à effectuer, ça devient l'enfer ! En POO, tout est plus simple, on crée un objet pour chaque objet à remplacer, on passe ensuite par une méthode pour le remplacement et une autre pour la restitution, c'est tout ! Vu ainsi, la POO, c'est génial !

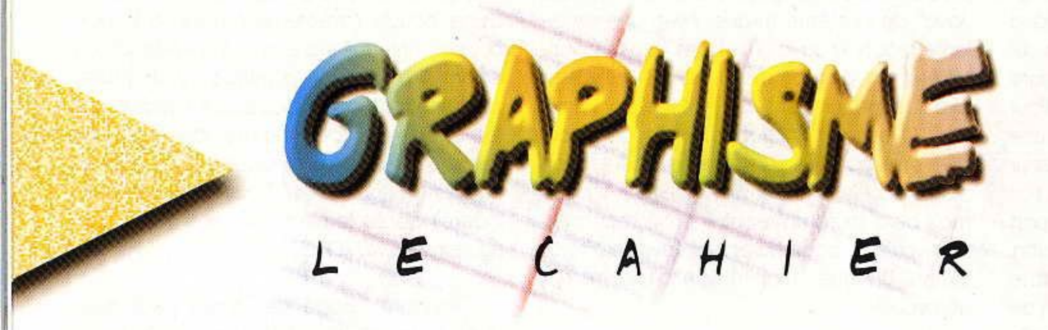
CONCLUSION SUR JAVA

Le réel problème de Java, c'est que tout est objet ! Même les variables et les chaînes de caractères sont des objets !

Donc Java crée des objets pour tout et n'importe quoi, c'est pour cela que Java est lent, très lent, plus lent que le GFA Basic !

Pascal BARLIER





NEON + OVERLAY2

Un nouveau cd est arrivé sur le marché. Il regroupe NEON 3D et OVERLAY 2 (logiciel de présentation graphique) et coûte 790 F soit le nouveau prix de NEON avec doc. Si le cd ne les possède pas (les docs), lui, vous pouvez les acquérir contre 200 F supplémentaires. Dispo chez votre revendeur ATARI.

QUI dit mieux ?

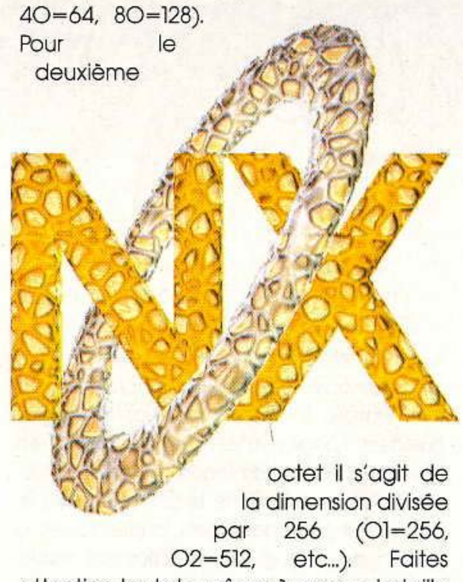
GdM

pratique

maîtrisez le lancer de NEON (5)

Bonjour à tous et à toutes (on peut toujours espérer !)(N.D.L.R. si si, il y a quelques lectrices, bien que je déplore leur si petit nombre). Ce mois-ci un morceau de choix (?). Souvent je me suis senti limité dans l'utilisation des fichiers *.MAP, car aucun outil pour créer ces fichiers en 3D n'était fourni et personne n'en avait fait (ou du moins il n'a pas été distribué jusqu'à moi). Je devais donc me contenter de fichiers MAP en 2D, ce qui était un peu agaçant, surtout vis-à-vis de l'originalité de ce type de fichier en 3D. Pour ceux qui n'auraient, pas encore trouvé le moyen d'en faire... voici une solution pas trop compliquée, qui ne vous demandera qu'un peu de temps et un éditeur de fichier en hexadécimal.

La première étape, consiste à créer un fichier map 2D à partir d'une image TGA, avec le programme NEONTOOL. Une petite précision, les dimensions de votre TGA doivent être en puissance de 2. Le fichier MAP que vous créerez devra être orienté sur le plan YZ (avec les paramètres de Neon Tool). L'image TGA de base pour sa création sera un regroupement des images de chaque couche du fichier Map empilées en colonne. Je veux dire par là que, si vous voulez faire un fichier MAP de 4/4/4(X/Y/Z), votre image TGA de Base fera 4/16(X/Y (Z/Y dans le MAP)) et comportera les quatre images de 4/4 les unes au-dessus des autres (dans leur ordre d'apparition sur l'axe des X croissants). Ensuite pour le rendre tridimensionnelle, chargez le fichier MAP dans l'éditeur de fichier en hexadécimal. Il vous faut maintenant changer les dimensions déclarées du fichier MAP (passer de 1/16/4 (X/Y/Z) à 4/4/4). Les octets qui définissent cela sont les numéros 18 19(pour X) 20 21(pour Y) 22 et 23(pour Z)(si on part de 0 et pas de 1). Il y a deux octets pour chaque dimension car le premier est utilisé pour les dimensions inférieures à 256 et le deuxième pour celles qui sont supérieures à 256, de plus si l'un est utilisé l'autre doit être 00 (enfin je pense !). Pour le premier octet il s'agit du code hexadécimal correspondant à la dimension (01=1, 02=2, 04=4, 08=8, 10=16, 20=32, 40=64, 80=128). Pour le deuxième



octet il s'agit de la dimension divisée par 256 (01=256, 02=512, etc...). Faites attention tout de même à ce que la taille du fichier corresponde bien aux nouvelles dimensions (4x44x16x1). Vous avez maintenant un fichier en 3D.

Vous voudrez peut-être maintenant avoir le motif qui s'oriente selon les plan XY ou XZ. Par exemple pour l'orienter en X : Créez un polygone dans le plan XY, avec comme texture le fichier Map et ambient à 100%. Maintenant calculez les images, avec pour chacune une des positions différentes du polygone par rapport au fichier MAP (afin d'avoir chacune des couches XY du fichier MAP). Maintenant refaites avec ces images la même chose que tout à l'heure. Vos images s'enchaînent bien parallèlement au plan XY.

Si vous n'avez pas l'utilitaire Neon Tool, il reste toutefois une solution presque aussi simple. Le problème réside dans le format de fichier. Ce format doit être en niveaux de gris (8 bit) et sans entête (ou bien vous l'enlevez à la main), ce qui signifie que vous ne devez pas oublier ses dimensions. Une fois avec un tel fichier il suffira de rajouter le "header" (entête) propre au fichier MAP qui est :

Maintenant vous savez comment faire un fichier MAP avec ses 3 précieuses dimensions. Mais encore faut-il savoir quoi mettre dedans ! Je vous donne donc quelques idées pour faire des fichiers map. D'abord la méthode en image de synthèse. On se servira ici de l'image prise à différentes positions d'un polygone auquel on applique une texture "tridimensionnelle". Ceci concerne donc les textures avec un pixmap cylindrique (pour faire un Bump map qui "colle" au pixmap par exemple).

Cela concerne également un autre univers... celui de POV et de ses textures algorithmiques en 3D. Mais là il faudra tout de même faire attention à ce que le bouclage de la texture ne soit pas trop visible. Normalement il devrait y avoir une



image représentant un logo "NOX", et bien la texture utilisée sur ce logo correspond au motif 3D "crackle" de POV3 appliqué en map et en bumpmap.

La gestion des CSG par POV peut aussi être mise en oeuvre en prenant un objet (formes géométriques en 3D) et en faisant des tranches de cet objet (comme le corps humain qui a été modélisé à partir d'images de tranches fines d'un corps, mais cette fois-ci c'est le processus inverse – modèle 3D vers images des tranches (N.D.L.R. pour les musiciens, c'est exactement le même procédé que pour l'échantillonnage sonore).

Une deuxième méthode est de les faire à la main, et là vous pouvez toujours essayer mais ne dépassez tout de même pas le stade du bouillonnement mental. C'est-à-dire faites des motifs simples (géométriques), et n'utilisez pas trop de niveaux de gris (éventuellement faites un antialiasing à la fin).

Dernière méthode qui me vienne à l'esprit. Faites des animations. Ainsi en deux phases de morphing en faisant translater la texture selon X vous aurez l'animation qui se jouera sur le plan ZY (à vous de trouver la colormap qui va le mieux).

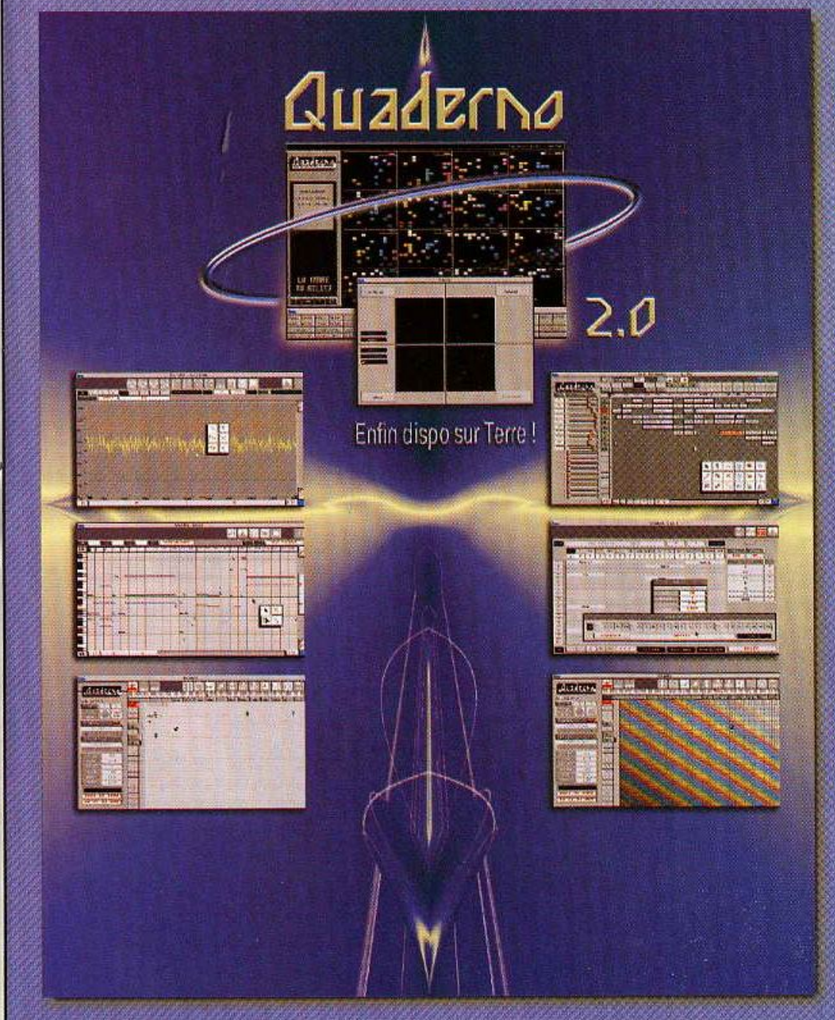
Voilà ! It's All Folks ! Pour finir je voudrais tirer mon chapeau à Emmanuel Baranger ; car s'il aurait pu se contenter d'être l'auteur du superbe modeleur orienté POV, j'ai nommé EB_Model ! il a intégré la gestion de nombreux autres formats de fichiers 3D, dont (je vous le donne en mille !) les formats BDY et SCN (sans l'animation je pense, mais bon on va pas chipoter). Entre autres vous pourrez faire des montagnes en HeightField et les exporter directement en BDY. Donc je n'ai plus qu'une chose à vous dire : enregistrez-vous, car c'est (et de loin) actuellement le programme de 3D sur Atari dont l'évolution est la plus dynamique (à ma connaissance), ce qui ouvre des perspectives plus qu'intéressantes. A noter que la gestion de la visualisation des CSG (opérations booléennes) est prévue, et donc vous pourrez probablement sauver des fichiers polygonaux avec, même si je sais qu'Emmanuel n'aime pas les polygones !).

Au passage, je rappelle aux programmeurs qui pourraient être intéressés que EB-Model peut travailler avec des modules externes. Je ne peux donc que les encourager à en réaliser, et ainsi participer à construire une sorte "d'intégré" de plus en plus complet pour la 3D.

Encore un dernier point, mon projet de CD sur la 3D Atari continue et je vous remets donc mon adresse où vous pouvez m'envoyer des images que vous avez faites, des anim's (un fichier MPG de 160x120 et de 1800 images peut prendre seulement 3.5Mo dans certain cas, et avec une qualité correcte), des utilitaires, ou encore des textes concernant la 3D (de pratique ou de programmation). Enfin je voudrais également regrouper ensemble un "vivier" d'idées concernant les fonctions que vous aimeriez voir naître dans un programme de 3D (du genre heightfield sphérique, blob avec d'autre primitive que des sphères, etc !). Les meilleures créations (image, animation, programme (faits par vous)) seront récompensées ! Si vous voulez plus d'info vous pouvez me contacter (avec un timbre pour la réponse SVP !).

NoxFeratu/ Nicolas Boulesteix
36 rue des bouts de la villes
78250 Gaillon sur Montcient

Nox FERATU



QUADERNO

BAISSE DE PRIX

C'EST LE MOMENT DE PARTIR DANS LES ETOILES TOUT EN GARDANT LES PIEDS SUR TERRE.

LE SÉQUENCEUR LE PLUS DÉMENT DE L'UNIVERS NE COUTE PLUS QUE 1500 F

EN VENTE CHEZ TOUS LES REVENDEURS





BUREAUTIQUE
LE CAHIER

PAPYRUS 6

Ca y est, il est enfin dispo en allemand et devait l'être en français pour mi Avril. Pour vérifier s'il est dispo, un petit coup de fil à TDM.
GdM



Qu'est ce que LaTex ? (2)

Installons,

Je vais supposer d'abord que vous avez récupéré les huit disquettes de la distribution CS-TeX. Il suffit d'insérer la première, de lancer le programme INSTALL puis d'indiquer la partition sur laquelle vous voulez installer LaTeX. On peut aussi choisir d'être questionné pour chaque archive et pour les conflits. Il suffit a présent d'insérer une à une les huit disquettes.

Maintenant, vous avez peut-être récupéré les disquettes compressées, au format ZOO ou LZH. Il faut commencer par décompresser ces archives avec un ZOO.TTP, éventuellement avec l'aide de twoinone.

Il est aussi possible de ne pas passer par l'intermédiaire des disquettes. Créer alors un répertoire TEX et METAFONT sur votre partition (ou sur deux partitions distinctes.) Décompacter les archives (au format LZH) des disquettes 1,2,3,4,7,8 dans le répertoire TEX et les archives des autres dans le répertoire METAFONT. Vous pouvez contrôler le choix du répertoire en lisant le fichier INSTALL.INF.

Configurons

Dans le répertoire TEX, lancer le programme CTEX_E.PRG (version en anglais, l'autre étant en allemand). C'est le programme qui gère les TTP. Allez dans le menu Parameter, Environment et assurer vous que les chemins sont corrects, c'est à dire du type : partition choisie : \TEX\ Allez maintenant dans le menu File pour indiquer où se trouvent les programmes. Pour l'éditeur, utilisez votre favori. Pour ma part j'utilise QED. Pour les programmes INITEX, TEX, PRINTER... il faut aller les chercher dans le dossier \TEX\BIN ; avec un sélecteur comme selectric, on garde le nom du fichier quand on parcourt l'arborescence. Pour SCREEN, on a le choix entre deux programmes ; DVI_VIEW et DVI_WIND. Disons que dvi_wind est plus pratique en multitâche. On peut installer quatre imprimantes où plutôt une imprimante avec quatre configurations.

Imprimante	Programme	Paramètres
Epson	DVI_N24	-v=360 -y=eps -q
Canon bj	DVI_N48	-v=360
HP	DVI_LJ	-v=300
HP	DVI_LJ2	-v=300
9 aiguilles	DVI_N9	-v=240
SLM	DVI_SLM	-v=300

Voici une base de choix de driver, je précise que je n'ai utilisé que des imprimantes Epson et une vieille Citizen 9 aiguilles. Il y a un fichier bien caché, en allemand, qui en dit un peu plus, c'est le TEX\OUTPUTS\DVI_DOC.DVI. Pas facile à visualiser car il ne correspond à aucun fichier. TEX. Je donnerai plus loin une astuce pour le lire.

Il y deux compilateurs possible : TEX.TTP et TEX_L.TTP. Le second correspond à la version large qui permet de gérer des plus gros fichiers. Pour le moment, la version normale est suffisante.

Il faut aller chercher C_MF dans le répertoire \METAFONT. Ce programme sert à créer les fontes à partir de données vectorielles. On y aura recourt beaucoup au début.

Il reste à choisir un fichier de travail, avec MAIN, par exemple \TEX\DEMO.TEX. Penser à sauver les options, menu Parameter. Lancer maintenant TEX, menu WORK.

Que se passe-t-il ?

Sorry, I can't find the'latexg'format. You must generate that format first. Un peu comme un compilateur a besoin de librairies pour compiler un source, TEX a besoin de format pour comprendre les fichiers. TEX. Il y en gros deux formats de base ; le format plain et le plus étendu, le format Latex, le g signifiant german. Il nous faut générer ce format, c'est facile, aller dans le menu WORK, GENERATE et choisissez le fichier LATEXG.INI. Après un certain temps, vous pouvez relancer TEX et après une petite attente, comblée en partie par l'avalanche de messages sur l'écran, apparaît la page sur l'écran. Un appui sur la touche HELP, renseigne sur les touches utilisables pour changer de page, se déplacer, zoomer,...

ESC permet de quitter la prévisualisation. Si vous travaillez sous Multitos, tous les programmes sont lancés deux fois, cela n'est pas très gênant, il faut penser à fermer les doublons au fur et à mesure.

Essayons l'imprimante

Menu WORK, PRINTER, une fenêtre de configuration apparaît, c'est là que l'on peut entrer dans le setup pour entrer les paramètres d'impression. Le programme va peut-être vous dire qu'il manque des polices, il imprimera quand en se débrouillant.

Créons des fontes

Menu WORK Create fonts Le programme C_MF se lance, il faut d'abord le configurer (menus PARAMETER et FIND), puis choisir l'imprimante (menus DEVICE et assurez vous alors que le répertoire est le bon), et la liste de fontes : menu WORK Create missing fonts, alors s'affiche le sélecteur de fichier et vous choisissez le fichier monfichier. FTS. C'est parti et c'est un peu long... Relancez ensuite l'impression, elle doit être plus fidèle.

L'astuce pour visualiser DVI_DOC.DVI, créer un fichier DVI_DOC.TEX, peu importe son contenu. Choisissez ce fichier, sous CTEX, avec MAIN FILE, ne le compilez surtout pas, et lancez la PREVIEW, puis PRINT. On vient de tromper le logiciel mais cela doit marcher.

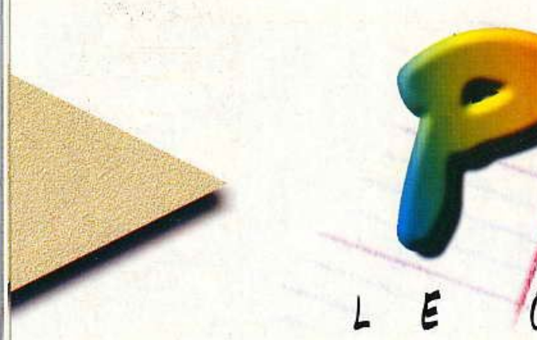
Si vous avez pu imprimer le document d'essai, très bien, sinon, reprenez calmement, LaTeX est long à apprendre et à maîtriser. Vous pouvez toujours me laissez vos questions, remarques... à nicolas.

Nicolas de GRANRUT
nicolas.degranrut@wanadoo.fr





Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à télécharger,
des voix pour répondre à vos questions
des ataristes passionnés
NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS VOS PROBLÈMES AVEC LA CONNEXION INTERNET, TAPEZ SL INTERNET PUIS ENVOI, PASCAL NOWAK, SPÉCIALISTE DU RÉSEAU, RÉPONDRA À TOUTES VOS QUESTIONS
Tapez Suite
VENDS JEUX POUR JAGUAR ATARI
7/03/97 14:16
Répondre en public
Cher ST MAG, J'ai un 1040 STE. J'aimerais l'etendre a 2 MO. Puis-je utiliser n'importe quelles barrettes SIMM de 1 MO ? Merci aussi pour les reponses a mes questions precedentes.
[Retour][Suite]
[Guide]
le paradis de l'Atari, c'est ici !
1,29 F/mn





CALAMUS SL 98

Ca y est, il est sorti en France. Le prix de la mise à jour est moins élevé que pour la version 96 pour tout ceux qui ont fait la mise à jour vers cette dernière pour cause de saut de version beaucoup moins grand (il y avait trois versions à "updater" l'année passée).

Pour passer de la version 96 PLUS vers la 98 PLUS ? il ne vous en coutera que 590 F.

GdM



optimiser l'impression sous CALAMUS SL

L'impression couleur sous CALAMUS SL est souvent un casse tête pour le néophyte. Ce fabuleux programme étant destiné avant tout au flashage et au travail professionnel, il en résulte une très grande quantité de paramétrage qui, s'ils prouvent la grande supériorité de CALAMUS SL sur ses concurrents, n'en noient pas moins l'utilisateur lambda n'ayant pas l'habitude de les manier. C'est pourquoi nous allons aujourd'hui les détailler afin de vous permettre de maîtriser l'impression de qualité sous CALAMUS SL.

En fait les paramètres déterminant la qualité de l'impression sont au nombre de trois : la séparation de couleur, la trame et la linéarité de sortie.

SEPARATION ?

Que que soit le nombre de couleurs utilisées dans CALAMUS, ce dernier les imprimera à l'aide de quatre couleurs : le CYAN (bleu), le JAUNE, le MAGENTA (rouge) et le NOIR.

Pour cela, CALAMUS va analyser toutes les couleurs de votre document afin que chacune de celles-ci soit décomposée en composantes de ces quatre couleurs. A l'impression, la superposition de celles-ci reformera la couleur d'origine. On appelle cette opération la "séparation de couleur". Celle-ci est très importante, car une séparation trop brusque entraînera des irrégularités dans un dégradé vers le noir par exemple. La couverture du ST MAG n°119 avec sa courbe de séparation erronées en donne un exemple flagrant : le noir est catastrophique et donne des effets de tachismes non voulus.

CALAMUS, permet de créer ses propres courbes de séparation. Pourquoi ? Parce que selon le périphérique de sortie (flasheuse, imprimante...), on peut avoir à faire des courbes différentes afin d'avoir un rendu optimum. Par exemple, la PRIMERA PRO en mode CMY exige une courbe de séparation spéciale qui va couper tout passage vers le noir inexistant dans ce mode et le recréer à partir des composantes CYAN, JAUNE et MAGENTA.

Autre exemple, dans le cas d'une image en niveau de gris, une séparation classique entraînera une décomposition du noir en quatre couleurs à l'inverse de celle de la PRIMERA PRO, ce qui amoindrira sa netteté au final alors qu'uns impression uniquement à partir de la couleur NOIR donnera un meilleur résultat. Pour cela on fera une courbe spéciale qui coupera tout passage dans les couleurs CYAN, MAGENTA et JAUNE.
De plus CALAMUS permet d'attribuer une courbe de séparation différente par cadre ce qui permet une impression de très grande qualité.

TRAMAGE ?

Le tramage permet de déterminer la quantité de CYAN, MAGENTA, JAUNE et NOIR contenu dans une couleur afin de la restituer au mieux. Selon votre périphérique et l'effet voulu, on appliquera une trame différente. CALAMUS permet donc de créer ses propres trames, mais attention tout de même, c'est un exercice très périlleux et il vaut mieux prendre des trames toutes faites lorsqu'on n'est pas un spécialiste du sujet.

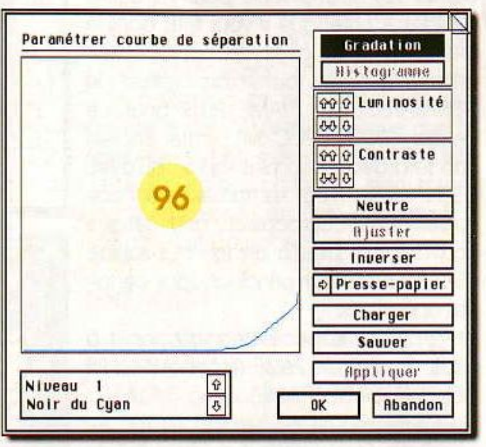
Il existe deux type de trames : les trames classiques et les trames stochastiques (on les appelle également aléatoires ou raster cristal). Celles-ci ont la particularité de n'être pas régulières et donc d'offrir un rendu très proche du grain photographique. Sur CALAMUS il faut un module additionnel qui, heureusement, a bien baissé de prix (390 F pour la version grand-public jusqu'à 720 dpi). Le résultat est absolument incroyable comme en témoignent les documents illustrant cet article, mais demande un temps de calcul plus long.



LINEARITE DE SORTIE ?

La linéarité de sortie corrige les défauts de votre périphérique.

Si, par exemple, votre imprimante tire sur le bleu, on baissera le niveau du CYAN dans le module LIN. Toute imprimante couleur ou périphérique doit être calibrée à l'aide de ce module avant impression.



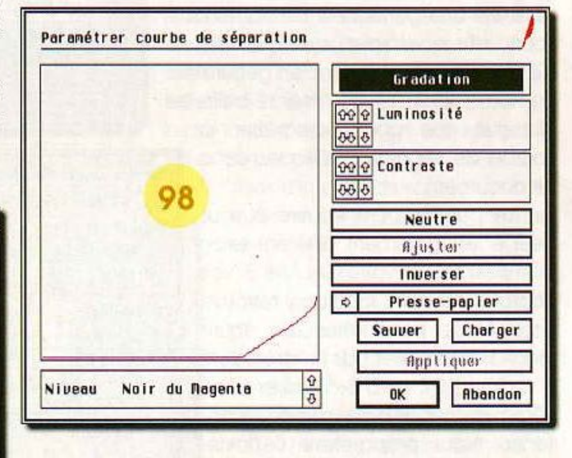
SEPARATION !

Le module de séparation de couleur est accessible de deux façons si l'on possède un CALAMUS à partir de 96 avec le module GENERATEUR DE TRAME PLUS et d'une seule façon pour les autres versions.

La façon commune d'y accéder est d'aller dans le module PAGE et de cliquer sur l'icône "PARAMETRER LA SEPARATION DE COULEUR". Une boîte de dialogue s'ouvre alors avec trois options "cadre", "page" ou "document". Si vous n'avez pas de cadre sélectionné, l'option "cadre" sera en grisé.

Cliquez sur "document" pour commencer. En effet, il faut d'abords installer une courbe pour tout le document avant de spécialiser (ou non) certains cadres.

Une autre boîte de dialogue apparaît. Elle sera différente selon les versions de CALAMUS ou selon que vous ayez le module FRANKLIN (existe en version LIGHT ou complète). Les illustrations ci-contre vous montrent les différentes versions possibles.

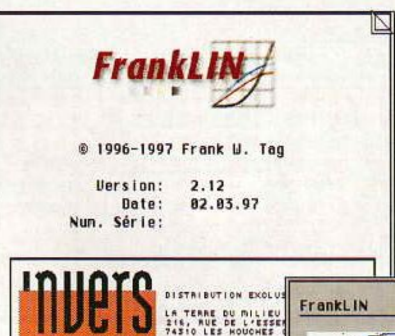


Vous trouverez sur la disquette deux courbes de séparation. Une pour les images en couleurs (QUADRI.CK7) et une pour les images en noir et blanc (SIMILI.CK7). Chargez le fichier QUADRI.CK7 et cliquez sur OK. CALAMUS vous demande si vous voulez effacer toutes les informations du document, dites OUI et votre document aura maintenant la courbe QUADRI.CK7 appliquée à tous les cadres.

Si maintenant votre document comporte des images noir & blanc ou en niveau de gris, il faut appliquer à celles-ci une courbe spécifique. Pour cela, sélectionnez vos cadres images bitmap noir et blanc. Tous les cadres non-bitmap (textes et vectoriels) ont des couleurs séparées pour peu que vous utilisiez des couleurs en CJMN. Dans le cas contraire convertissez-les comme indiqué plus loin.

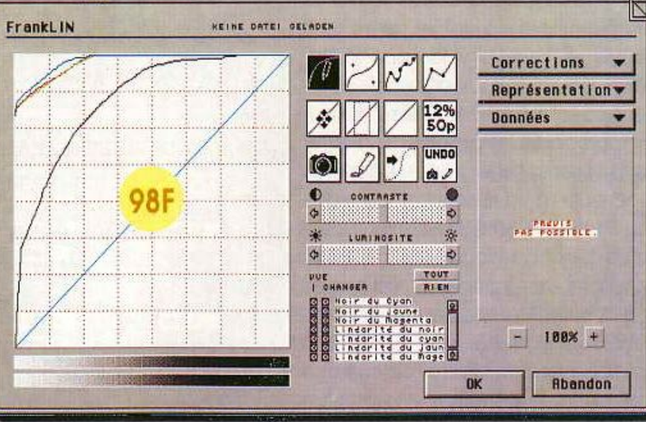
Cliquez à nouveau sur l'icône PARAMETRER LA SEPARATION DE COULEUR et sélectionnez l'option CADRE cette fois-ci. Chargez la courbe SIMILI.CK7 et faites comme pour l'étape précédente.

Cette fois-ci votre document aura une séparation de couleur optimisée.



COULEURS CJMN !

Il vaut toujours mieux convertir ses couleurs RVB en couleur CJMN. Pour cela allez dans un module qui en permette la modification comme CADRE SURFACE.



Cliquez sur une couleur (la couleur pas le nom de celle-ci) dans la liste des couleurs. Le formulaire de création des couleurs apparaît. Si votre couleur est en RVB, cliquez alors sur CJMN et elle sera convertie. Faites de même avec toutes les couleurs RVB, sauver votre liste de couleur (histoire de ne pas recommencer ultérieurement) et faites OK. C'est tout bon !

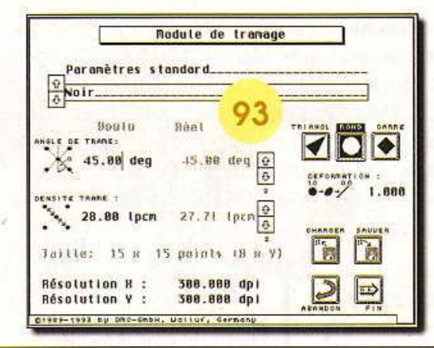
TRAME !

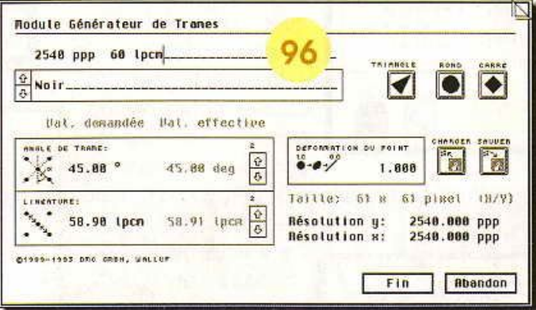
Là aussi, il y a deux possibilités d'accès au tramage si vous avez le module GENERATEUR DE TRAME PLUS (SL PLUS depuis 96) et une seule pour les autres versions. A noter que si vous êtes dans le premier cas et avez un coprocesseur arithmétique, il faut alors utiliser le GENERATEUR DE TRAME PLUS pour ce dernier (RGENPFPU.CXM), votre impression sera beaucoup plus rapide qu'avec RGENPLUS.CXM car les trames seront calculées par le coprocesseur arithmétique pouvant être jusqu'à dix fois plus rapide que le processeur principal dans certaines opérations.

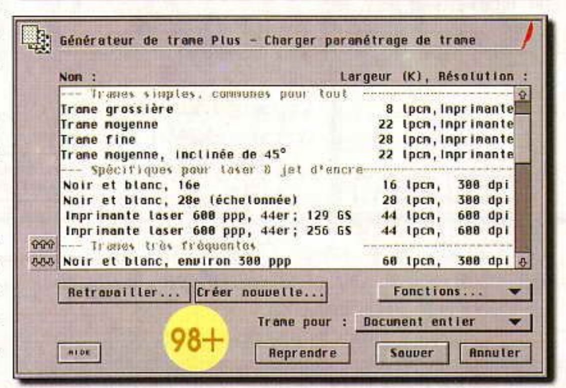
Appelez le générateur de trame à partir du module PAGE (icône APPELLER GENERATEUR DE TRAME).

Cette fois, la différence est considérable entre le générateur de trame classique et le dernier système d'Alvar FREUDE. Si vous avez l'ancien générateur de trame, vous aurez la même boîte de dialogue que pour paramétrer la courbe de séparation. Cliquez donc sur document.

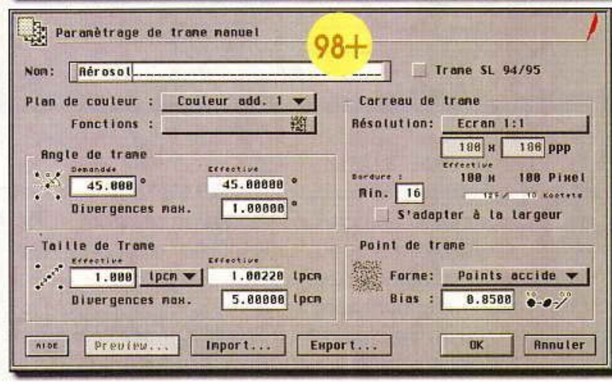
Le panneau qui s'ouvre à vous peut être légèrement différent selon le "millésimé" de votre CALAMUS (voir captures d'écran), mais on y retrouve les mêmes paramètres. De toute façon si vous n'êtes pas un spécialiste N'Y TOUCHEZ PAS !!! Réaliser une trame demande une sacrée expérience. Nous proposerons certainement un article là-dessus dans un numéro futur, mais le sujet de ce mois concerne l'impression de qualité "facile". Contentez-vous donc de charger une trame parmi celles qui vous sont proposées. A moins d'un effet voulu, prenez une trame égale ou supérieure à la résolution de votre imprimante. Cette résolution s'exprime en dpi(dot per inch) ou ppp(point par pouce). Si vous avez une imprimante couleur qui imprime en 720 dpi, prenez une trame 720 dpi. Pour avoir un résultat optimum, je vous conseille carrément de prendre une trame de flashage en 2 400 dpi. Le calcul sera plus long, mais le résultat en vaut la peine. Cliquez sur OK et entérinez la modification.







Définir impression / Imprimer document
Imprimante: Epson Stylus Color — Paramètres ext.
Résolution: 180 x 180 ppp — libre: 180 x 180 ppp — Test
Format: DIN A4 — 21.0000 cm x 29.7000 cm — Connexion:
Entraînem.: Autom. Einzelblatt — Autre
De la page: 1 min — Orientation: automatique — Sép. couleurs
à la page: 1 max — Partielle: page entière
Exempl.: 1 — Densité: 1:1 (x1) — Marge
pages: toutes — Echelle: 100.000 % — Assemblage
croissant — Trame: 100.000 % — Jobliste
Miroir — Paramètres
Négatif — Divers:
98+
Sauver — Imprimer — Sortie



Imaginons maintenant que vous ayez un cadre noir sur lequel vous voudriez faire un effet de tramage énorme. Sélectionnez ce cadre et lancez le générateur de trame en choisissant l'option "CADRE". Chargez alors une trame avec une résolution extrêmement basse (genre 15 dpi). Le résultat est garanti. Vous pouvez ainsi appliquer différents effets à des cadres donnés en chargeant des trames spéciales comme celles livrées avec CALAMUS SL depuis la version 96. Certains effets illustrent d'ailleurs cet article. Vous pouvez ainsi voir qu'une bonne maîtrise des trames permet de faire des effets assez extraordinaires.

Pour les petits veinards qui possèdent le générateur de trame PLUS, les choses sont beaucoup plus faciles puisque toutes les trames disponibles dans votre CALAMUS sont affichées avec un petit descriptif, ce qui permet de choisir exactement celle qui vous convient. A noter que certaines trames étant plus longues que d'autres à calculer, le GENERATEUR DE TRAME PLUS vous en propose également selon un facteur de finesse proportionnel au temps passé à calculer celles-ci. Il peut être bien pratique sur un FALCON d'imprimer avec une trame grossière, donc rapide, un document lorsqu'il ne s'agit que d'une impression témoin.

Le gain de temps peut alors être considérable.

Si la trame voulue n'est pas inscrite dans le générateur PLUS et que vous vouliez en intégrer une nouvelle dans celui-ci, il faut faire CREER UNE NOUVELLE TRAME et une fois sur le panneau de création de trame, importer celle que vous désirez voir apparaître dans la liste des trames. Attention le sélecteur d'objet vous propose un suffixe par défaut qui n'est pas le plus courant.

Pour charger les trames CRC, cliquez sur le suffixe affiché an haut à droite du sélecteur pour sélectionner celui qui correspond à votre demande.

Chargez votre trame. Le bouton SL96 n'est alors pas sur ON. Activez le et votre trame aura alors une petite part d'aléatoire ce qui la rendra encore



plus belle.

TRAME ALEATOIRE PRATIQUE !

Les vraies trames aléatoires s'obtiennent avec le module STARSCREENING. Comme son nom l'indique, la trame aléatoire est une trame non régulière et donc par là même ne comporte pas d'effet de moirage ou de lignes. Elle donnera un effet de "grain" comme dans la photographie sur gélatine. On la trouve dans une forme plus courante sous le nom de tramage de FLOYD STEINBERG dans divers logiciels de graphisme.

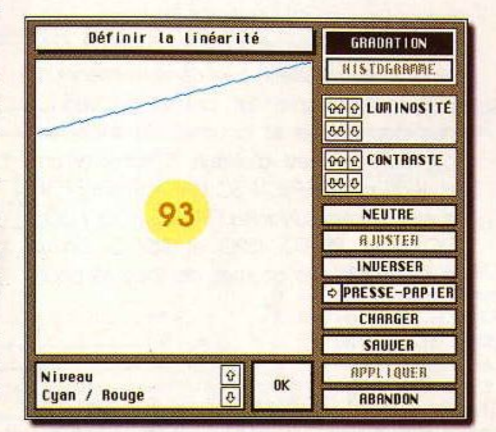
La pratique de STARSCREENING est déroutante pour celui qui découvre le module. En effet, la façon de travailler de CALAMUS SL, implique que l'on sélectionne un cadre et que l'on demande à le tramer sous STRASCREENING. Cela peut prendre un certain temps et au final on se retrouve avec un magma de couleur assez informe à l'écran. Pourquoi ? Tout simplement parce que l'image STARSCREENING est une copie de l'image originale faites de quatre films en mode transparent CYAN, JAUNE, MAGENTA et NOIR superposés les uns sur les autres. Comme la transparence n'est pas vraiment gérée à l'écran dans CALAMUS SL dès que l'on sort des résolutions monochromes ou TT MOYENNE (640480 16 couleurs), on ne voit que la dernière couleur et cela ne ressemble à rien. Le néophyte ne tentera pas d'imprimer, il se dira cela n'a pas marché et il se cassera la tête.

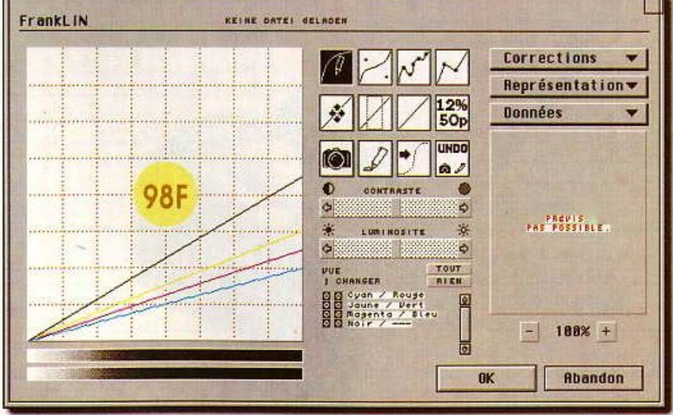
S'il imprime il aura quelque chose d'assez sombre et avec des relents de trames classique. Cela est dû au fait que STARSCREENING superpose ses quatre films aléatoires (cadre avec le point d'interrogation) à l'image originale. Si vous en retirez l'image originale, le résultat est un mélange des deux. Il faut donc effacer l'image originale avant l'impression pour ne garder que son tramage aléatoire.

Dans le cadre de cadres superposés, il faut insérer un cadre blanc opaque sous chaque image STARSCREENING pour ne pas avoir de mélange entre les images au final.

Prenons le cas d'un titre avec texture masqué sur fond dégradé.

– "Aléatoirez" le dégradé
– effacez le dégradé original
– démasquez le titre
– "aléatoirez" la texture du titre
– effacer la texture originale
– insérer entre le dégradé du fond et la texture un cadre blanc
– groupez le cadre blanc avec la texture
– masquez ce groupe avec le titre





Là le titre et le fond ne se mélangeront pas, ce qui n'aurait pas été le cas sans fond opaque sous la texture de titre.

Il existe une autre solution, c'est de tracer un cadre spécial qui englobe toute la page et de lancer l'"aléatoirisation". Il se formera alors un cadre "aléatoirisé" représentant toute la page. La méthode est plus simple, mais moins convaincante en ce qui concerne les textes et à-plats.

Puisque STARSCREENING trame en séparant les couleurs, il utilise par défaut la courbe de séparation du document. Il est possible par contre de lui indiquer une courbe de séparation quadri ou simili particulière à l'aide des icônes dédiées. A ce moment-là au moment de "l'aléatoirisation", il vous demandera d'indiquer une courbe de séparation particulière.

Enfin, il faut savoir qu'un cadre quadri STARSCREENING 21cm * 29.7cm en 720 dpi pèse tout de même pas loin de 25 Mo. Sur un FALCON, l'utilisation de la mémoire virtuelle externe (celle de CALAMUS implique que la mémoire vive soit au moins aussi importante que le plus lourd des cadres du document) sera donc nécessaire en cas "d'aléatoirisation" de toute la page.

LINEARITE !

Les possesseurs d'imprimantes compatibles avec un pilote existant dans CALAMUS ont souvent pâli en voyant le résultat de l'impression. Un possesseur de STYLUS 500 voulant utiliser le pilote pour STYLUS COLOR ne peut que se lamenter devant les couleurs qui bavent outrancièrement sur ce qui devrait être sa création. Cela est dû au fait que chaque imprimante demande un dosage particulier des couleurs, même si les instructions d'impression sont les mêmes qu'un autre modèle de la marque.

C'est pourquoi il y a un module de linéarité de sortie dans CALAMUS SL. Celui-ci s'intitule LIN et ressemble à s'y méprendre à celui de séparation de couleur. En fait il n'est pas exactement le même car, si la séparation de couleur se fait en sept courbes : CYAN, JAUNE, MAGENTA, NOIR, NOIR du CYAN, NOIR du JAUNE et NOIR du MAGENTA, la linéarité de sortie n'en possède que quatre : CYAN, JAUNE , MAGENTA et NOIR.

Pour doser la quantité de chaque couleur destinée à votre machine, il faut donc tracer des courbes de linéarité de sorties et là il faut bien reconnaître que FRANKLIN est un sacré bonus lorsqu'on le possède puisqu'il permet de tracer des courbes de façon vectorielles (et plein d'autres choses d'ailleurs) et

non uniquement à la souris.

Comment doser ?

Il faut y aller à tâtons. Si tout est charbonné, éclaircissez le tout, tout en modifiant le contraste de façon à ce que votre courbe (ou droite) traverse bien tout le champ de l'éditeur de courbe (elle doit toucher les bords droit et gauche et non s'arrêter sur un bord haut ou bas). Commencez en modifiant toutes les couleurs de façons identique jusqu'à ce que l'ensemble soit à peu près correct (à l'aide du presse papier si vous n'avez pas FRANKLIN). Travaillez alors chaque courbe de couleur séparément en fonction de la colorimétrie du résultat. Ex. cité plus haut : trop de bleu, éclaircissez celui-ci...

En principe, vous devriez avoir assez rapidement un résultat qui soit le reflet de votre écran. Lorsque c'est le cas, sauvez vos courbes pour pouvoir les recharger la prochaine fois sans avoir à tout retracer.

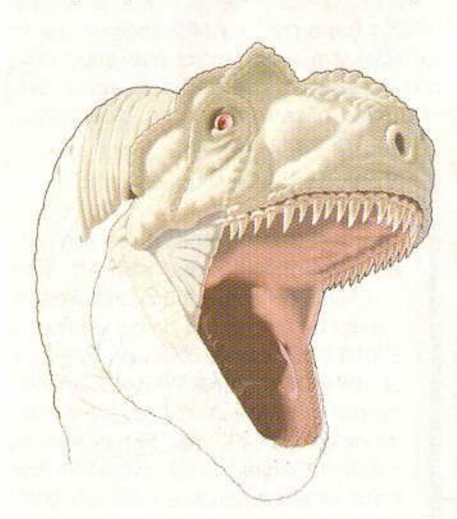
IMPRESSION !

Voilà, vous avez à peu près fait le tour de l'impression sous CALAMUS SL et devriez déjà avoir un nettement meilleur rendu qu'auparavant. Notez d'ailleurs que généralement un pilote d'imprimante est donné ou vendu avec des trames et courbes de linéarités pour celle-ci. Il est d'ailleurs à noter qu'un nouveau pilote EPSON SC UNI est sorti pour les imprimantes suivantes : STYLUS 300, 400, 600, 800, PHOTO, 1520 et 3000. On y trouve même des courbes de linéarité pour des marques de papiers différentes, si vous voulez utiliser du papier couché HP au lieu du papier EPSON par exemple.

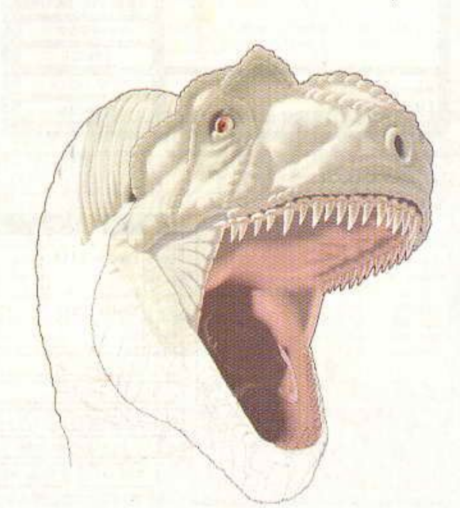
Notez également que le GENERATEUR DE TRAME PLUS permet également de paramétrer les trois éléments : séparation, trame et linéarité à partir du formulaire d'impression, à l'exception de la trame pour un cadre en particulier.

Nous essayerons d'aller plus loin avec la création de trames une autre fois. Mais avant d'y arriver, j'ai un peu de révision à faire.

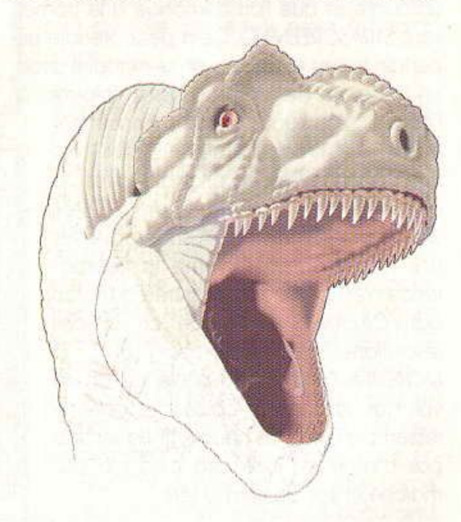
Godefroy de MAUPEOU



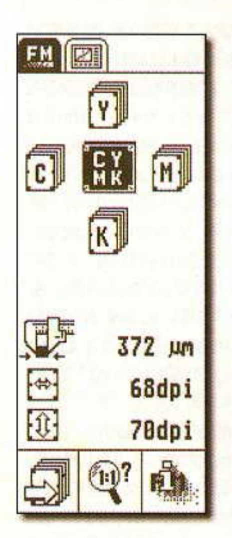
trame offset 2540 dpi

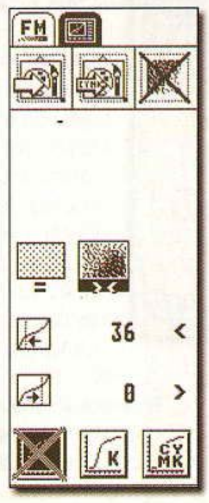


trame effet aerosol

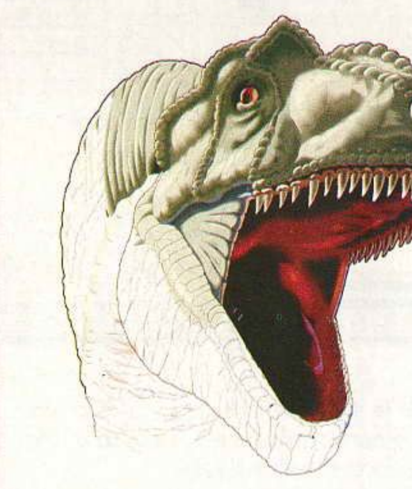


trame effet spécial

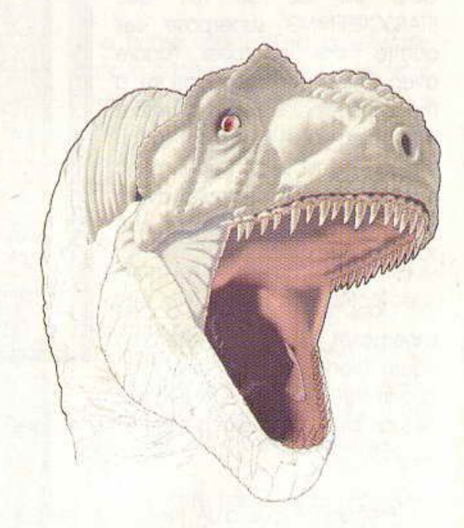




module STARSCREENING



STARSCREENING 720 dpi



trame ESPON 720 dpi



CALAMUS SL 98 enfin dispo !

CALAMUS SL 96

pour un monde graphique libre de toute contrainte

NEW !	CALAMUS SL 98 PLUS :	3 500 F
NEW !	CALAMUS SL 98 PLUS poste supplémentaire :	750 F
NEW !	mise à jour CALAMUS SL 96 PLUS vers 98 PLUS :	590 F
NEW !	mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 98 PLUS :	2 200 F
NEW !	mise à jour CALAMUS 1.09 vers 98 PLUS :	2 400 F
	mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 96 PLUS :	1 650 F
	mise à jour CALAMUS 1.09 vers 96 PLUS :	1 950 F

modules & pilotes MGI

	module DEGRADE # 1 :	300 F
	module BRIDGE 2 :	390 F
	mise à jour BRIDGE 1 vers BRIDGE 2 :	190 F
	module FONTJONGLEUR :	190 F
	module GDPS :	300 F
	module GRIDPLAY :	190 F
	module HKS :	390 F
	module JOB MANAGER :	2 990 F
	palette PANTONE :	390 F
	pilote import KODAK CD PHOTO :	190 F
	module PHOTOTOUCH avec 4 filtres :	190 F
	pilote EPS import :	190 F
	module STARSCREENING > 720 dpi :	1 850 F
	mise à jour STARSCREENING 720 dpi vers > 720 dpi :	1 490 F
	module STARSCREENING 720 dpi maxi :	390 F
	courbes pour STARSCREENING :	190 F
	module STEREO MAGIC :	190 F
	module TOOLBOX + :	390 F
	mise à jour TOOLBOX vers TOOLBOX + :	190 F

modules & pilotes ADEQUATE SYSTEMS

NEW !	module CXmü INFORMATION DOC :	590 F
NEW !	module CXmü KOLLEKTOR :	590 F
NEW !	module CXmü HIRONDELLES :	750 F
NEW !	module CXmü VIRTUALISEUR :	300 F
NEW !	module CXmü WOPPER :	300 F
NEW !	module EDDIE 4 :	1090 F
NEW !	mise à jour EDDIE LIGHT vers EDDIE 4 :	890 F
NEW !	mise à jour EDDIE 2 ou 3 vers EDDIE 4 :	190 F
NEW !	module FEINDATEN 5 :	1 790 F
NEW !	mise à jour FEINDATEN vers FEINDATEN 5 :	190 F
NEW !	module FILTE 3 :	1 090 F
NEW !	mise à jour FILTRE vers FILTRE 3 :	190 F
	4 filtres supplémentaires # 1 :	590 F
NEW !	module MERGE 3 :	1 490 F
NEW !	mise à jour MERGE vers MERGE 3 :	190 F
NEW !	module PAINT 2 :	1 490 F
NEW !	mise à jour PAINT vers PAINT 2 :	190 F
	modules PAINT + MERGE + FILTRE :	3 390 F
	module PAINT + pilote WACOM UD :	1 790 F
	module PAINT + pilote WACOM ARTPAD :	179[illegible] F
	pilote export PS :	2 1[illegible]0 F
	pilote impression SHINKO CHC S 445 :	2 9[illegible]0F F
	spooler impression LINOTYPE :	[illegible]250 F
	pilote impression TIFF :	1 450 F
NEW !	pilote TIFFI (import TIFF) :	750 F
	pilote VDI (GDOS/Quickdraw) :	700 F
	mise à jour VDI vers VDI :	190 F
	pilote WACOM ARTPAD :	590 F
	mise à jour pilote WACOM ARTPAD :	190 F
	pilote WACOM UD :	590 F
	mise à jour pilote WACOM UD :	190 F
NEW !	interface de flashage SDSI :	14 190 F

modules & pilotes FRANCK RENKES SOFTWARE

	filtres supplémentaires # 2 :	590 F
	pilote import JPEG :	390 F
	pilote import PICT :	190 F
	module PLOT & CUT :	1 290 F
	module DEGRADE # 2 :	590 F

modules & pilotes INVERSMEDIA

	divers modules + 4 fontes # 1 :	390 F
NEW !	modules COORDONNEES + FONTSORTER + LAUFWEITEN :	390 F
	module COORDONNEES :	150 F
	module FONT SORTER :	150 F
NEW !	module LAUFWEITEN :	150 F
	module POSITIONNER :	590 F
	modules LIGNE D'AIDES + CHER./REMP. STYLE TEXTE :	260 F
	module LIGNES D'AIDES :	150 F
	module CHERCHER/REMPLACER STYLE TEXTE :	150 F
	module ALIGNEMENT :	450 F
	module FRANKLIN 2.2 :	390 F
	mise à jour FRANKLIN LIGHT vers FRANKLIN 2.2 :	260 F
	mise à jour FRANKLIN 2 vers FRANKLIN 2.2 :	125 F
	modules CHER./REMP. TRAMES & COURBES + SET DATE :	260 F
	module CHERCHER/REMPLACER TRAMES & COURBES :	150 F
	module SET DATE :	150 F
	module PERSONNALISATION 2.0 :	750 F
	mise à jour PERSONNALISATION 1 vers PERSONNALISATION 2.0 :	190 F
	pack courbes & trames MEDIALINK DATAPACK :	750 F
	pilote impression PRO XL :	260 F
	module ASSEMBLAGE 3 :	1 490 F
	mise à jour ASSEMBLAGE LIGHT vers ASSEMBLAGE 3 :	1 100 F
	mise à jour ASSEMBLAGE vers ASSEMBLAGE 3 :	750 F
	famille fontes BROOM :	260 F
	module CALIPSO (import PS & EPS) :	4 450 F
	module CALYPSO LIGHT (import EPS) :	3 350 F
	mise à jour CALYPSO LIGHT vers CALYPSO :	1 100 F
	module MESURE :	350 F
	module SELECTIONNER 2.0 :	450 F
	mise à jour SELECTIONNER vers SELECTIONNER 2.0 :	125 F
	pack fontes # [illegible]4 fontes) :	390 F
	TYPE ART v[illegible] :	750 F
	TYPE 2 TYPE v1.3 :	750 F
	TYPE ART + TYPE 2 TYPE :	1 100 F
	module CODE BARRE :	1 490 F
	[illegible] familles de codes barres pour module CODE BARRE :	750 F
	1 famille de code barre pour module CODE BARRE :	190 F
	module MACRO MANAGER :	260 F
	pilote DA-DTP HP-PLOTTER :	3 300 F
	module INDEXER :	390 F
	module NAVIGATOR :	260 F
	FONTMAN + FONT EXPORT + FONT SHOW :	350 F
	pilote import RTF INVERS :	750 F
	mise à jour pilote RTF DMC vers RTF INVERS :	300 F
NEW !	pilote import GIF + pilote import MEGAPAINT BLD :	230 F
NEW !	pilote import GIF :	150 F
NEW !	pilote import MEGAPAINT BLD :	150 F
	fontes PLAGE D'OLERON (2 fontes) :	260 F
NEW !	module NOTIO :	350 F
	module LINE ART 1.51 :	750 F
	mise à jour LINE ART vers LINE ART 1.5 :	190 F
NEW !	pilote EPSON SC UNI CDT :	390 F
NEW !	module CALVIN + :	1 290 F
NEW !	module CALVIN :	1 090 F

Tous les produits CALAMUS SL et compatibles sont importés en France par LA TERRE DU MILIEU.
Vous pouvez les acquérir chez votre revendeur habituel ou directement chez l'importateur. Prévoyez 35 F de port dans le cas de commande par correspondance.
Contact : tél 04 50 54 49 77 - fax 04 50 54 49 94



LE SAVIEZ-VOUS ?

Il est fréquent de voir des lecteurs appeller pour avoir des trucs ou infos sur certains logiciels datant d'il y a un moment déjà (SIGNUM, le REDACTEUR, DALI...). Or il faut savoir qu'à la belle époque de l'ATARI, il est sorti un très grand nombre d'ouvrage sur les logiciels phares de la gamme. Ces ouvrages ne sont plus édité, mais on les trouve très facilement dans les magasins ATARI qui reprennent du matériel d'occasion et bien souvent dans un état quasi-neuf. Allez donc fouiner chez votre revendeur, vous deriez y trouver votre bonheur.

GdM



plus loin avec votre ATARI (3)

LE CD ROM

Il s'agit sans conteste du meilleur moyen d'accéder à une quantité d'information quasi illimitée en tout genre : textes, images, sons, programmes. Les CD-ROM spécifiques Atari sont de plus en plus nombreux et le prix des lecteurs a bien baissé, alors pourquoi se priver ?

LE MATERIEL

Un lecteur de CD ROM a la même apparence qu'un classique lecteur de CD audio. Son boîtier est réduit au classique format 5"1/4 (cette réduction est possible en raison de l'absence d'alimentation dans le lecteur CD-ROM). L'électronique de commande reçoit une interface SCSI ou IDE selon les modèles qui s'ajoute aux circuits classiques du CD Audio. Le lecteur est toujours doté d'une prise casque avec réglage de volume à l'avant et d'une sortie audio au niveau ligne à l'arrière. Le classique bouton d'éjection peut être complété sur certains modèles par des commandes typiques du CD audio (lecture, stop, pause, avance, retour).

INTERFACE SCSI

Un CD ROM SCSI peut être placé dans un boîtier externe, relié à la machine par un cordon SCSI, ou être en interne, c'est-à-dire dans le même boîtier que l'ordinateur (sur Atari, une tour est nécessaire pour installer des périphériques avec la machine, hormis pour la FALCON MK-X). Selon le boîtier utilisé, la sélection du numéro d'identification SCSI se fait par une roue codeuse à l'arrière du boîtier ou par des jumpers placés à l'arrière du lecteur lui-même. Contrairement aux disques durs dont les numéros d'identification sont généralement consécutifs, le CD-ROM peut être placé sur n'importe quel numéro libre (généralement 4, 5 ou 6).

INTERFACE IDE

La connectique IDE devant être limitée à une cinquantaine de centimètres au maximum, les CD-ROM de ce type n'existent qu'en modèles internes. Pour les utiliser, il faut câbler son disque dur IDE en mode MASTER et le CD-ROM en mode SLAVE. S'il n'y a pas de disque IDE, on n'a pas à toucher à la configuration du CD-ROM. Il faut par ailleurs acheter l'utilitaire CD-TOOLS qui seul permet d'utiliser des CD-ROM IDE (d'origine Mitsumi) sur Atari.

QUELS CD PEUT-ON LIRE ?

Selon le modèle de CD-ROM, tous les types de disques ne sont pas forcément lisibles. Les modèles actuels sont tous capables de lire les CD-ROM standards, les CD-ROM XA, les CD-PHOTO et les CD-AUDIO (commandes de pilotage). En revanche il existe encore quelques rares modèles qui ne sont pas multi–session. Plus fréquents sont les modèles qui ne supportent pas le mode AUDIO DATA (aucun modèle IDE ne le supporte), c'est plutôt regrettable sur le Falcon qui dispose de capacités audio à la hauteur du CD-AUDIO. Ce qui est plus regrettable, c'est que la compatibilité AUDIO DATA est très rarement indiquée sur les emballages ou les documentations des lecteurs CD-ROM. Ce n'est qu'en faisant des tests que l'on peut savoir s'il y a compatibilité.

MULTI-SESSION

Un CD multi-session est un CD qui a été enregistré en plusieurs fois. Seuls les CD-R (CD enregistrable, reconnaissable à sa couleur dorée quelquefois légèrement verdâtre) peuvent être gravés en plusieurs fois. Cependant, les CD-PHOTO et les CD-ROM fabriqués artisanalement sont aussi gravés en multi-session. Sur un lecteur de CD-ROM mono-session, seule la première session est lisible. Donc, seul un CD-R gravé en une seule fois peut être relu par tous les lecteurs CD-ROM. Notez que le cumul des sessions n'est pas recommandé, chaque nouvelle session faisant perdre 25 à 30 Mo pour le stockage des FATs temporaires.

Le choix de la session à lire se fera à l'aide du cpx CDROMCTL. Vous indiquerez le numéro de session à ouvrir et la fenêtre du cd rom contiendra cette session.

Par contre CD RECORDER 2 permet maintenant d'inclure toutes les sessions dans une seule fenêtre si vous avez indiqué au moment de gravage que vous désiriez inclure la précédente session dans celle en cours. Vous n'êtes alors plus obligé de jongler avec les sessions avec CDROMCTL.

AUDIO DATA

Le mode audio data est une version particulièrement évoluée des classiques commandes CD-AUDIO. Elle permet de récupérer en numérique, sous forme de ficher binaire tout ou partie d'un CD-AUDIO, en 16 bits stéréo à 44,1 KHz. Cette possibilité est très intéressante sur Falcon puisqu'elle dispense d'échantillonner le signal ou d'utiliser une interface SPDIF pour entrer en numérique. Le falcon n'acceptant le 44,1 KHz que moyennant une interface externe (CAC de Cubase), certains programmes proposent le rééchantillonage numérique du signal aux fré-



quences standard du Falcon (49 KHz, 32 KHz...).

VITESSE

Paramètre important lors de l'achat d'un CD-ROM, sa vitesse, exprimée en "X", à décoder en : "... fois la vitesse du CD-AUDIO". C'est ainsi qu'un lecteur 4X, aussi appelé quadruple vitesse, lit les données 4 fois plus vite qu'un CD-AUDIO. Pour calculer le débit en Ko/s d'un CD-ROM, il suffit de multiplier le débit du CD-AUDIO par la vitesse du CD-ROM. Le débit du CD-AUDIO se calcule ainsi : 44100 échantillons 16 bits stéréo par seconde, un échantillon 16 bits stéréo fait 4 octets, donc on obtient : 44100 x 4 = 176 400, soit à peu près 172 Ko par seconde. Le temps d'accès moyen dépend aussi de la vitesse du CD-ROM, le tableau suivant récapitule ces données pour les vitesses les plus courantes, ces indications sont théoriques et dépendent hautement du lecteur, de l'interface, du type et de l'état du disque.

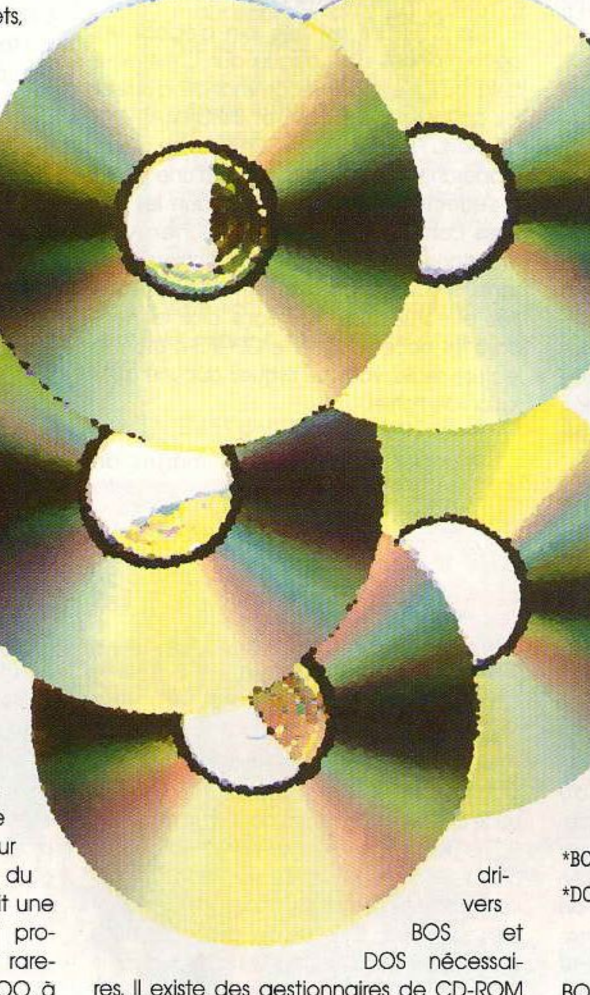
Vitesse	Débit	Temps d'accès
1X	172 Ko/s	300 ms
2X	344 Ko/s	180 ms
4X	688 Ko/s	120 ms
12X	2064 Ko/s	100 ms
20X	3440 Ko/s	80 ms

Au dela de 8X les lecteurs sont à vitesse de rotation constante. En effet en tournant à la même vitesse à l'extérieur qu'au centre, on peut récupérer les infomations à l'extérieur deux fois plus vite, puisque ces pistes on une circonférence double, donc double de données. Donc en réalité un lecteur 20X fait en réalité 10X au centre du CD-ROM et 20X à l'extérieur, cela fait une moyenne réelle de 15X. Le "petit" problème, c'est que les CD-ROM sont rarement remplis, souvent on y touve 100 à 150 Mo de données, rempli ainsi au quart, il ne faut pas espérer dépasser 12X de moyenne.

Pour aggraver encore le tableau, sachez que la plupart des CD-R ne peuvent pas être lus à de telles vitesses. On peut à l'aide des utilitaires adéquats paramétrer la vitesse de lecture si celle-ci est trop élevée, mais en l'absence de ceux-ci sur Atari, il faut se contenter du mode automatique qui redescend brutalement la vitesse à 2X.

METADOS

Une fois le CD-ROM installé au niveau matériel, il reste à installer toute la partie logicielle. Le METADOS est une extension du TOS destinée à gérer toutes les unités de disque non formatées GEMDOS. On peut donc virtuellement utiliser METADOS pour gérer un réseau local ou lire des disques durs Macintosh. En réalité, seuls les drivers CD-ROM existent. METADOS.PRG doit être placé dans le dossier AUTO accompagné de son fichier de configuration CONFIG.SYS. Par ailleurs un dossier METADOS contient les



drivers BOS et DOS nécessaires. Il existe des gestionnaires de CD-ROM commerciaux : EXTENDOS, CD-TOOLS et EGON UTILITIES dont le fonctionnement est similaire à METADOS. Sous MultiTOS, on ne fait pas appel à METADOS, un driver XFS spécifique permet l'accès aux CD-ROM, les paragraphes suivants ne seront donc d'aucun secours pour ceux qui utilisent MultiTOS.

DRIVER BOS

Ce driver se charge de l'envoi des commandes au CD-ROM et du pilotage général de ce dernier. Il en existe plusieurs versions. La version la plus récente se nomme FALCONCD.BOS, malgré son nom, elle fonctionne à merveille sur toute la gamme Atari. L'inconvénient de ce driver est qu'il est incapable de gérer le mode AUDIO BACKUP, il faut pour cela utiliser HS-CDROM.BOS qui fait partie du package commercial CD-TOOLS.

Enfin tout dernier venu sur la scène atarienne : SCSI_CD.BOS de SOUNDPOOL qui permet de gérer les graveur de cd rom en tant que lecteur de cd rom.

DRIVER DOS

Ce second driver est chargé de la couche logicielle. Il effectue la gestion du formatage spécifique du CD-ROM : le format ISO 9660. Le driver recommandé se nomme ISO9660F.DOS. Il existe un autre driver, nommé HSMAY86.DOS, destiné à la lecture exclusive des anciens disques au format HIGH SIERRA (abandonné depuis longtemps). Ici aussi, les drivers Atari sont limités : pas de support du multi-session, pour cela il faut se tourner vers les produits commerciaux, le driver HS-ISO.DOS de CD-TOOLS réalise cela à merveille.

LA CONFIGURATION

Le fichier CONFIG.SYS (nommé EXTEND.SYS avec EXTENDOS) contient la configuration de Metados. Un exemple de ce fichier est présenté ci-dessous.

```
*BOS, C:\METADOS\SCSI_CD.BOS, Z:10
*DOS, C:\METADOS\ISO9660F.DOS, R:Z
```

La première ligne configure le driver BOS : son chemin d'accès et ses paramètres (Z:10). Le Z représente l'identification de périphérique physique, l'utilisateur d'un seul lecteur de cd rom n'a pas à se soucier de ce paramètre, il sert aux pilotes de CD-AUDIO pour passer leurs commandes au CD-ROM. Par contre, celui qui possède plusieurs lecteurs de cd rom (un graveur x 2 et un lecteur x 12 par exemple) doublera les lignes en mettant la lettre Z pour le premier lecteur et Y (par exemple) pour le deuxième.

cela donnera :

*BOS, C:\METADOS\SCSI_CD.BOS, Y:11
*DOS, C:\METADOS\ISO9660F.DOS, R:Z
*DOS, C:\METADOS\ISO9660F.DOS, S:Y

Le 10 représente le numéro d'identification SCSI selon le tableau suivant :

Port ASCI avec adaptateur link : O à 7
Port SCSI TT/Falcon : 8 à 15

Donc si le CD-ROM est branché sur le port SCSI d'un Falcon ou d'un TT, il faut ajouter 8 au numéro SCSI indiqué par la roue codeuse.

Le fichier d'exemple est configuré pour un TT ou un Falcon équipé d'un CD-ROM en unité 2.

Le seconde ligne configure le driver DOS : son chemin d'accès et ses paramètres (R:Z).

Le Z représente le même identificateur physique que dans la première ligne.

Ces deux lettres doivent toujours être les mêmes. Le R représente l'identification de périphérique logique, c'est lui qui sera affiché sur le bureau.

Vous pouvez remplacer cette lettre par celle que vous souhaitez tant qu'elle n'entre pas en conflit avec une partition de votre disque dur, le R (comme ROM) est souvent utilisé.

L'USAGE

Une fois tout installé et configuré, le CD-ROM devient une unité de disque à part entière. Il ne vous reste plus qu'à installer l'icône du CD-ROM sur le bureau, utilisez pour cela l'option INSTALLER UN PERIPHERIQUE du menu OPTION. Il vous est alors possible de parcourir l'arborescence du CD-ROM comme celle d'un disque dur, tentez compte cependant des temps de réaction du CD-ROM, celui-ci se mettant spontanément en veille au bout de quelques secondes.

CE QUI NE MARCHE PAS

Un CD-ROM est très loin d'égaler les performances d'un disque dur. C'est pour cela qu'il n'est pas recommandé d'utiliser les options RECHERCHE et INFORMATIONS du menu FICHIER sur un CD-ROM, ce genre d'opération peut prendre plus d'une heure à s'effectuer. C'est pour cela que les disques contiennent souvent un fichier ASCII répertoriant l'intégralité des fichiers présents. Si vous le faites par erreur, vous pouvez effectuer un reset sans crainte pendant les accès disque, le CD-ROM étant à lecture seule, vous ne risquez aucune altération de fichier.

Recopier les importantes masses de données d'un CD-ROM vers un disque dur peut d'effectuer avec KOBOLD (produit commercial), cependant le formatage du CD-ROM étant géré par Metados, il faut fixer la partition du CD-ROM en mode GEMDOS.

Les CD-ROM contenant des compilations freeware/shareware sont fréquents, ils contiennent de nombreux exécutables qui souvent, ne sont pas prévus pour fonctionner depuis un CD-ROM. Il est donc très fréquent de devoir recopier sur le disque dur les programmes que l'on souhaite essayer.

La plupart des résaux locaux disponibles sur Atari ne sont pas prévus pour gérer le Metados. Il n'est donc pas possible avec ces produits de partager un lecteur de CD-ROM entre plusieurs machines. Des versions adaptées des programmes de réseau local doivent être utilisées pour cela.

Enfin, certains programmes sont incompatibles avec Metados, la machine peut alors planter ou se bloquer. C'est le cas par exemple de l'utilitaire SHOWTIME, dont la fonction est d'afficher une horloge à droite de la barre de menu.

Pascal BARLIER



le courrier du coeur

Après une absence un peu longue pour certains, revoici le "courrier du coeur" qui se veut répondre directement à vos questions. Celles-ci se sont d'ailleurs bien taries. L'année 98 verrait-elle notre lectorat faire un bon dans la connaissance de nos machines et de ses logiciels ? Est-ce le manque de parution de cette rubrique qui vous a dissuadé de poser vos questions ? Ou encore est-ce la qualité des articles de Pascal BARLIER qui comble vos attentes ?

Enfin toujours est-il que revoici quelques questions auxquelles je vais tenter de répondre.

Connaissez-vous un moyen de transférer des fichiers IMG vers PC ?

Le plus simple est de prendre un utilitaire graphique comme GEMVIEW ou IMAGE COPY et de convertir ces images dans un format lu sur PC (le BMP ou le GIF par exemple). L'avantage des deux programmes précités est qu'ils peuvent convertir toutes les images d'un dossier d'un seul coup. Plus besoin de charger vos images une par une pour les sauver dans le format idoine. Cette fonction est très pratique lorsqu'on a beaucoup de fichiers à convertir.

Quant au transfert "physique" il y a plusieurs solutions :

Par disquette : formatez une disquette MSDOS sur le PC directement et copiez vos fichiers GIF ou BMP depuis l'ATARI directement.

Par disque amovible : utilisez BIGDOS dans votre dossier AUTO pour pouvoir lire les cartouches au format PC et écrire vos fichiers dessus depuis l'ATARI.

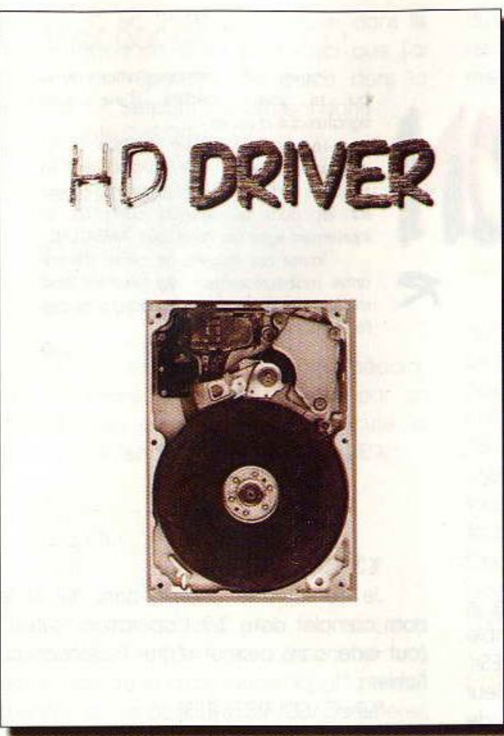
Par câble null modem : il existe un utilitaire de transfert de fichier par câble null-modem entre deux machines. Vous pouvez trouver ce programme et le câble spécial dans les boutiques ATARI.

Par émulateur : si vous mettez un émulateur ATARI sur PC (MAGIC PC, PACIFIST, STMULATOR...), vous pouvez alors lire depuis l'émulateur une disquette ou un disque dur formaté ATARI et recopier les fichiers sur le disque dur du PC.

A quand une base de données digne de ce nom sur ATARI ?

En fait elles existent déjà, mais le problème est qu'elle ne sont pas importée chez nous. La plus puissante est vraisemblablement PHOENIX qui est un véritable monstre au niveau des possibilités. Le problème est que sa doc est également monstrueuse et que le coût de l'importa-





tion risque de dépasser les rentrées des ventes.

Ceci dit, si vous me contredisiez avec un envoi de courrier massif pour me dire que vous êtes prêt à acheter PHOENIX, LA TERRE DU MILIEU se lancera dans la traduction pour pouvoir vous le distribuer en France.

Puis-je déconnecter un câble SCSI, l'ordinateur allumé, sans risque ?

Surtout pas !!! Il ne faut jamais déconnecter ou connecter un câble sur une machine allumée. il y a toujours risque de griller la carte mère ou d'endommager des données. Ce n'est pas la première fois que je le signale, mais le risque est trop grave pour ne pas le répéter.

A leur époque, TURTLE BAY vendait un livre sur CUBASE. Existe-t-il toujours ?

Oui il s'agit vraisemblablement des trois manuels édités par MASTERPRESS et qui ont pour nom BIEN COMPRENDRE CUBASE. Ils sont disponibles directement chez MASTERPRESS (KEYBOARDS) ou bien chez divers revendeurs ATARI et musicaux.

Que vont devenir les produits édités par PARX depuis la fermeture de cette société ?

LA TERRE DU MILIEU a d'ores et déjà repris la distribution de NEON, STARCALL et HD DRIVER. Pour les produits directement M&E, nous n'avons toujours pas de réponse. Par contre DIGITAL LAB de Frédéric BAYLE, comme cité ailleurs dans ce magazine, n'est ni plus ni moins qu'un D2M retravaillé pour la retouche photo.

Quant au M&E, c'est un concept qui échappe à la vie ou la mort de PARX. Les développeurs travaillent toujours à l'élaboration de nouveaux modules comme en témoigne le pack IFX #1 de Eric Da Cuna testé dans le numéro 123.

Mon ST MAG n'est pas content. Il n'aime pas être découpé.

Je le comprends, mais nous ne pouvons faire autrement. Je ne vois que deux solutions : acheter deux exemplaires de ST MAGAZINE pour en garder un intact ou vous abonner pour recevoir vos deux disquettes automatiquement En plus les abonnements sont payables en trois fois, ce qui ne devrait pas poser de gros trous dans votre trésorerie.

De surcroît l'abonnement vous fait le ST MAG moins cher qu'en kiosque (35,40 F voire beaucoup moins avec les formules groupées).

Godefroy de MAUPEOU

J-L Gayet
M. H. Vermeulen
Le guide de l'Atari
260 ST - 520 ST - 1040 ST(E)
Mega ST(E) - TT - Falcon
Mark II - Eagle - Medusa
Shiva Digital Music Applications
la terre du milieu

PERDU AVEC VOTRE ATARI ?
une seule solution :
LE GUIDE DE L'ATARI
nouveau prix 90 F
en vente chez votre revendeur

La Terre du Milieu
tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert F -74310 LES HOUCHES



...OOOOOOOOO!

Pauvre SAITO, voilà deux articles de lui qui se voient crédités d'une autre signatureque la sienne.

Le premier fut une pratique de la programmation DSP (n°115 portant la signature de Théo BUZ) et le deuxième celui sur les docs développeurs du n°122 et injustement signé par Pierre Louis LAMBALLAIS.

Toutes nos excuses, ce genre d'erreur arrive malheureusement régulièrement (moi même j'y ai eu droit par le passé) sans que l'on ne puisse rien y faire.

GdM



PROGDESK

Vous êtes nombreux à utiliser des programmes TTP pour lesquels le SHELL graphique n'existe pas ou ne vous convient pas. Qu'à cela ne tienne : faites le vôtre en 10 minutes ! C'est le but de Progdesk...

Un petit exemple

Vous créez par exemple ce petit fichier texte PROGDESK.INF :

```
* Bureau
@A propos de...
.copyright
* Fichier
@Editeur
.exec C:\EDIT\EVERSEST.PRG
@Assembleur
.exec C:\ASS\MADMAC.TTP
@@----------
@Quitter
.end
```

En le donnant à PROGDESK.PRG, celui-ci vous crée automatiquement un menu à deux titres (Bureau et Fichier) et à 4 entrées (A propos de..., Editeur, Assembleur, Quitter).

Vous n'avez plus qu'à cliquer sur les entrées du menu pour voir s'exécuter les commandes que vous avez décrites :

- l'entrée Editeur lance l'exécution d'EVEREST,
- l'entrée Assembleur lance l'exécution de MADMAC.TTP
- A propos de... ouvre une boîte d'alerte de copyrights
- Quitter se contente de retourner au bureau

Pour qu'un Shell soit complet, il faut qu'il ait quelques petites options supplémentaires par rapport à la simple exécution d'un programme.

Un Shell complet

Au travers de l'exemple qui va suivre, je vous propose de passer en revue l'ensemble des commandes disponibles sous ProgDESK. L'exemple est un SHELL pour l'assembleur MadMAC : il permet de choisir le source, de l'éditer, de l'assembler, de l'exécuter, d'entrer des options fixes pour MadMAC et de les sauver (afin de les récupérer au prochain lancement).

La première section AUTO décrit les commandes à exécuter dès le lancement du SHELL : il s'agit ici d'afficher la boîte de copyright et de charger par la commande ".load" les options dans les variables %7, %8 et %9 (voir plus loin) :

```
›AUTO
.copyright
.load %789,f:\progdesk\ass.opt
```

Le premier menu, Mad MAC, n'a que peu d'intérêt, sa seule entrée est une seconde boîte d'info affichée par la commande ".alert".

```
* Mad MAC
@A propos de...
.alert [2][ SHELL pour MAD MAC | | gtello@wanadoo.fr | (c) 1998 ][Confirmer]
```

Le second menu, Fichier, contient les opérations importantes et d'abord la sélection du fichier source : cette entrée ouvre le sélecteur de fichier par la commande ".select". Supposons que j'y choisisse :

```
chemin: C:\SOURCES\*.S
fichier: TEST.S
```

Alors, trois variables sont affectées :

```
%0=C:\SOURCES\
%1=TEST.S
%2=C:\SOURCES\TEST.S
```

Je conserve le chemin dans %7 et le nom complet dans %9. L'opération ".cutext" (cut extension) permet d'ôter l'extension du fichier :

```
%9=C:\SOURCES\TEST
```

```
* Fichier
@Choisir SOURCE
.select \*.S,,Sélectionnez le source
.%7=%0
.%9=%2
.cutext %9
```

L'entrée Editer fait appel à EVEREST. Pour ceci, ".setpath" fixe le répertoire de travail et la commande ".exec" lance EVEREST.PRG avec pour ligne de commande %9.S qui sera étendu à :

C:\SOURCES\TEST.S

Exactement le nom complet du fichier que je veux éditer.

```
@Editer
.setpath f:\everest
.exec everest.prg %9.S
```

L'entrée Assembler fait appel à MAC.TTP, l'assembleur. Encore une fois je fixe le répertoire de travail et je donne à MAC la ligne de commande composée de %9.S (comme pour EVEREST) et de %8 qui contient les options fixes (gérées plus loin dans l'entrée Paramètres).

```
@Assembler
.setpath f:\forth
.exec mac.ttp %9.S %8
```

L'entrée Exécuter lance mon petit programme créé par MAC.TTP. Cet assembleur donne par défaut au programme généré le même nom que le source en changeant l'ex-



tension ".S" en ".PRG" et le sauve dans le même répertoire. C'est pour ceci que j'ai conservé le répertoire du source dans la variable %7. ".setpath %7" devient donc :

```
.setpath C:\SOURCES\
```

Et la ligne suivante :

```
.exec C:\SOURCES\TEST.PRG

@Exécuter
.setpath %7
.exec %9.PRG
```

L'entrée suivante est un simple séparateur apparaissant en gris (repéré par un double @@). L'entrée Quitter exécute la commande ".end" qui met fin à ProgDESK :

```
@@---------------
@Quitter
.end
```

Le menu Options gère les différents paramètres. L'entrée Paramètres, justement, par le biais de la commande ".input" permet d'éditer la variable %8 sur 20 caractères. C'est cette ligne que je passe en plus à MadMAC : je lui assigne le plus souvent "-ps -v" qui indique de générer un programme avec les symboles et de commenter les opérations exécutées :

```
* Options
@Paramètres
.input %8,20,Paramètres pour MadMAC
```

La dernière entrée, Sauver options, permet tout simplement de sauver mes trois variables %7 (le chemin d'accès au source), %8 (les options de MadMAC) et %9 (le nom du source sans extension) afin de les récupérer automatiquement au prochain lancement :

```
@Sauver options
.save %789,f:\progdesk\ass.opt
```

C'est fini pour le tour d'horizon.

L'extensibilité

Une commande supplémentaire, ".menu", permet à une entrée de faire un lien vers un autre fichier de type PROGDESK.INF. Vous pouvez par conséquent relier des menus à l'infini. Dans la pratique, outre les entrées "Bureau/Fichier/Options" j'ajoute souvent une entrée "Liens" qui contient la liste de tous les menus existants : je peux ainsi passer facilement de l'un à l'autre : menu Programmation, menu Jeux, etc. ProgDESK pourrait ainsi remplacer complètement le bureau.

Petit par la taille...

Autre avantage de ProgDESK, sa taille. Au jour d'aujourd'hui, avec les options présentées plus haut, il ne dépasse pas 5Ko non compactés sur disque. Une fois en RAM, c'est autour de 20Ko qui sont mobilisés : le PRG, le fichier INF, l'arbre GEM du menu, les variables.

Il est par ailleurs plutôt rapide : entièrement écrit en assembleur et il ne mobilise pas d'handle VDI car il n'utilise que l'AES.

L'avenir

Il serait bon de trouver des commandes conditionnelles. En un sens, ".select" et ".input" le sont déjà puisque l'appui du bouton "Annuler" met fin au traitement et revient au menu alors que le choix de "Confirmer" poursuit l'exécution les commandes.

Pourtant, l'équivalent d'un "if" pour tester la valeur retournée par un programme ou le numéro de bouton dans une boîte d'alerte serait bien mieux. Ceci s'accompagnerait alors de l'équivalent de "goto" avec des étiquettes pour les ruptures de séquences.

On pourrait aussi y trouver la définition de liens entre extensions et applications : par exemple, l'exécution d'un TGA lancerait automatiquement GEMVIEW comme visualisateur d'images.

Conclusion

Je sais que ça ne se fait pas de présenter soi-même ses programmes car je m'attarde surtout sur les points positifs. Mais, je n'ai pas menti !

Ce petit utilitaire rendra certainement bien des services aux utilisateurs du Sozobon C, de POV ou autres TTP... et pourquoi pas remplacer complètement le bureau avec Kobold comme gestionnaire de fichier, Jetfind pour la recherche etc...

Ce petit shareware existe en version d'évaluation limitée ou en version complète pour 50 francs. Pour tout envoi, n'oubliez pas la disquette et l'enveloppe timbrée de retour !

Guillaume TELLO
gtello@wanadoo.fr
http://perso.wanadoo.fr/gtello/



le FORTH : accessoires et programmes en auto

Le TOS reconnaît trois types de fichiers exécutables : les programmes que vous lancez depuis le bureau, ceux qui se lancent depuis le dossier AUTO et finalement les accessoires. Chaque programme doit respecter un certain nombre d'initialisations et de contraintes selon son type. Souvent, le développeur n'a prévu qu'une utilisation possible sur trois et son programme ne tournera pas dans les autres cas.

Cet article vous montre comment un même exécutable peut s'adapter aux trois cas lors de l'initialisation et ainsi utiliser la même routine principale qu'il soit un accessoire, un programme AUTO ou lancé normalement depuis le bureau. Pour cela, le FORTH amène quelques facilités.

CAHIER DES CHARGES

Le programme utilisera la VDI pour afficher un texte graphique au centre de l'écran ou de la fenêtre ouverte. Après avoir activé la souris, il attendra un clic puis rendra la main.

Vous pourrez constater que la VDI est accessible même dans un programme AUTO : on a alors accès à la souris, aux lignes, rectangles, remplissages, etc.

LANCONS NOUS!

Comme il se peut qu'il devienne un accessoire, il faut absolument limiter la mémoire réservée. A cet effet, le mot "reserve" est celui qu'il nous faut :

```
5 0 reserve

›comp
```

Cette ligne commande la réservation



de 0% de la mémoire libre plus 5Ko. Ensuite, il nous faut la chaîne à afficher et, au cas encore où l'on aurait un accessoire, la chaîne de titre (pour le menu) ainsi que le buffer de l'AES pour les évènements :

```
40 string TEXTE
20 string TITRE
16 allot constant AES_BUF
```

Vient ensuite la partie qui va décider du type de programme. Le mot "vq_aes" vaut 0 si l'AES est disponible et -1 dans le cas contraire (cas où le programme est lancé au boot depuis le dossier AUTO).

De même, le mot "_app" vaut 0 si le programme est un accessoire, une valeur non nulle dans le cas contraire. Ceci est amplement suffisant pour déterminer la valeur de MODE (j'ai choisi 0=ACC,1=APP et 2=AUTO) ainsi que la chaîne à afficher :

```
vq_aes if
  " Je suis un programme AUTO"
  2
  else
    _app if
      " Je suis une application du bureau"
      1
    else
      " Forth TEST" TITRE $!
      appl_init
      intout w@ TITRE menu_register
      intout w@ constant ACC_ID
      " Je suis un accessoire"
      0
    then
  then
constant MODE
TEXTE $!

›comp
```

Vous remarquerez que l'accessoire demande une initialisation supplémentaire : appl_init renvoie le numéro de l'application dans intout, valeur récupérée pour enregistrer l'accessoire dans le menu par "menu_register" qui lui encore nous renvoie dans "intout" le numéro de l'accessoire qu'on conserve dans ACC_ID pour réagir aux entrées du menu.

LE TRONC COMMUN

Voici la routine centrale qui est la même quelle que soit le mode. Par "fastopen" elle ouvre soit une fenêtre (APP ou ACC), soit la station VDI physique sur tout l'écran (AUTO). Après un clipping, "vst_alignment" indique que les coordonnées du texte seront celles de son centre. Par pure fantaisie, "vst_effects" utilise la valeur MODE pour modifier le texte (0=normal pour l'accessoire, 1=gras pour l'application et 2=clair pour le programme AUTO).

Ensuite, le mot "page0" pointe sur les coordonnées de l'espace disponible et en calcule le point central (x+largeur/2 et y+hauteur/2) qui est envoyé à "v_gtext" pour afficher le texte graphique.

La boucle finale attend un clic de la souris puis referme la fenêtre (APP, ACC) ou la station physique (AUTO).

```
: commun
  fastopen drop
  pageclip
  absolute
  1 0 vst_alignment
  MODE vst_effects
  page0 w@
  page0 4 + w@ 2/ +
  page0 2+ w@
  page0 6 + w@ 2/ +
  TEXTE
  v_gtext
  0 v_show_c
  begin
    vq_mouse
    intout w@
  until
  v_hide_c
  fastclose
;

›comp
```

GERER L'EVENEMENT

Etape indispensable pour l'accessoire, complètement superflue pour les deux autres cas. La boucle principale "begin/until" n'est utilisée que si le MODE est nul : c'est le cas de l'accessoire. Si MODE est non nul, le programme "commun" n'est donc exécuté qu'une seule fois (comme en politique).

De même, la partie "if/then" n'est utile qu'à l'accessoire : attente d'un évènement (evnt_mesag), vérification qu'il s'agit du numéro 40 (entrée d'un menu) et qu'on appelle bien mon accessoire (numéro dans ACC_ID).

```
begin
  MODE 0= if
    1 v_show_c
    begin
      AES_BUF evnt_mesag
      AES_BUF w@ 40 =
      AES_BUF 8 + w@ ACC_ID = and
    until
    v_hide_c
  then
  commun
  MODE
  until
```

LE COMPILATEUR

Si vous exécutez ce programme à partir de l'interpréteur, il vous renverra systématiquement "Je suis une application du bureau" et sera d'un intérêt limité (Aide : le programme ferme la fenêtre du FORTH sous l'interpréteur, tapez alors "fastopen drop" pour pouvoir continuer à travailler !). Il faut donc générer un fichier exécutable indépendant qu'on pourra utiliser à sa guise :

Tapez le programme sous FORTH ou FORTHSTE et sauvez-le sous le nom "MULTIMOD.FOR". Lancez ensuite COMP ou COMPSTE et sélectionnez MULTIMOD.FOR comme fichier source. Une fois la compilation terminée, sauvez le programme sous "MULTIMOD.PRG".

Lancé depuis le bureau : "Je suis une application du bureau" apparaît en gras.

Copié dans votre dossier AUTO: "Je suis un programme AUTO" apparaît en clair lors du boot.

Renommé MULTIMOD.ACC à la racine de votre disque de boot, l'accessoire doit se trouver dans le menu "Bureau" sous le nom "Forth TEST". En cliquant dessus apparaît "Je suis un accessoire" en texte normal.

CONCLUSION

J'ai quelques exemples : Kobold tourne aussi bien en accessoire (pratique !) qu'en PRG (pour les petites configs). Des "boot managers" basculent sur une boîte de configuration s'ils sont lancés depuis le bureau (un seul programme pour configurer ou exécuter).

Sachez donc que l'adaptation à l'environnement peut amener un plus à vos créations. Par ailleurs, l'utilisation de la VDI au sein même du dossier AUTO assure une bonne compatibilité et une meilleure présentation de vos utilitaires : par exemple, le petit programme "A_LIRE.PRG" dans de nombreuses disquettes ST Mag tourne également sur ma carte graphique !

D'ici la prochaine fois, j'espère que cette série aura été utile aux presque quarante Ataristes s'étant lancés dans le FORTH.

Guillaume TELLO
gtello@wanadoo.fr
http://perso.wanadoo.fr/gtello/





la programmation nouvelle (5)

Programmation orientée objet

La programmation orientée objet, qu'elle se fasse en C ou en Java, repose sur les concepts de classe, méthode, héritage et bien sûr objet. A l'exception de l'héritage, le reste est très facilement programmable en C standard, et cela peut pas mal simplifier la programmation de librairies modulaires pour les applications GEM.

OBJETS ET LIBRAIRIES

Une classe représente un groupe de fonctions dévolues au traitement d'un même type d'informations, les fonctions s'appellent alors des méthodes. Par exemple, en C standard, la librairie STRING de traitement des chaînes de caractères (qui fait partie de la librairie standard STDLIB) ne regroupe que des fonctions portant sur les chaînes de caractères (et par extension, les blocs mémoire). En POO (Programmation Orientée Objet), on dira que la classe STRING regroupe les méthodes de traitement de chaînes de caractères.

Vous allez me dire : pourquoi utiliser une version objet d'une librairie déjà existante en C ? Pour y répondre, voyons le cas de la librairie PRINTF. La fonction printf, responsable de l'affichage formaté de données de divers types est un gros morceau. Le linker de Pure C ne linke que les fonctions réellement utilisées, le fait de placer printf("bonjour!") dans un programme fait croître d'une vingtaine de Ko la taille du code compilé. Ces 20 K sont consommés par chaque programme utilisant printf, dans le cas d'un système multitâche (sous MultiTOS, ou bien tout simplement avec les accessoires du GEM), c'est par autant d'applications qui utilisent le printf (et c'est très fréquent) qu'il faudra multiplier ce chiffre. Pour 7 programmes (le programme principal et 6 accessoires, par exemple), c'est 140 Ko qui sont perdus. Cela peut ne pas sembler énorme, mais quand c'est une dizaine de librairies de ce gabarit qui sont utilisées, c'est 1,4 Mo qui sont occupés.

L'avantage principal des librairies objet est qu'elles sont linkées dynamiquement lors de l'exécution du programme et sont partageables entre plusieurs applications. Ainsi, 10 librairies de 20 K n'occupent que 200 Ko en mémoire au lieu des 1,4 Mo qu'elles occuperaient sinon.

L'exemple de la VDI

Afin que chaque programme puisse accéder indépendamment des autres aux fonctions de la librairie, il est nécessaire d'attribuer un contexte de travail à chacun d'entre eux. La librairie la plus connue du GEM, à savoir la VDI, fonctionne exactement selon ce principe : on crée un nouveau contexte par l'appel vopnvwk, l'identifiant de ce contexte est l'handle VDI qui est retourné, et on libère le contexte par vclsvwk. Puisque le contexte est spécifique à chaque application, modifier le contexte d'une autre peut entraîner des résultats funestes. Le programme suivant récupère avec graf_handle le contexte de l'AES (puisque ce dernier utilise la VDI pour ses tracés) et change le style des lignes. Lors de l'exécution, la ligne délimitant la barre de menu passe en pointillés, cependant l'AES réinitialise son contexte dès le retour au bureau (afin de conserver son intégrité à l'interface utilisateur) et les lignes redeviennent continues.

```
#include <aes.h>
#include <vdi.h>

int     ap_id,handle,z;

main()
{
        ap_id=appl_init();
        handle=graf_handle(&z,&z,&z,&z);
        vsl_type(handle,5);
        appl_exit();
        return(0);
}
```

Comme vous aurez pu le constater, la variable entière handle est plus qu'un simple chiffre, elle donne accès à toute la zone de variables, spécifiques à chaque programme, où sont définis styles, couleurs, motifs, fontes actives... Ainsi, plusieurs programmes tournant simultanément n'interfèrent pas les uns avec les autres. Seul l'handle VDI de l'AES est accessible, mais si vous sélectionnez un nombre au quelconque comme handle, vous pouvez tomber sur le contexte d'un autre programme et donc lui modifier ses paramètres. C'est formellement déconseillé, mais un accessoire (ou un programme sous MultiTOS) effectuant de genre de bidouille pourrait provoquerait des effets hallucinants dans les autres applications).

Conclusion : LA VDI EST UNE LIBRAIRIE DYNAMIQUE ! On peut, de surcroît, la qualifier de résidente, puisqu'elle est activée dès le démarrage du système.

PROGRAMMATION

Une librairie dynamique n'a pas à priori à être écrite dans un language orienté objet, on peut parfaitement créer des objets avec un language classique (comme par exemple le Pure C), d'ailleurs La VDI a été compilée originellement en 1985 avec l'Alcyon C, qui n'a rien d'un LOO, d'ailleurs à cette époque le C++ n'était pas encore disponible.

Pour créer un contexte de travail, on utilise un constructeur, celui-ci va allouer la mémoire nécessaire au contexte et retourner son identifiant au programme appelant. L'identifiant permet d'accéder à l'ensemble des méthodes de la classe (en clair : l'ensemble des fonctions du module).

Ce que l'on appelle OBJET en POO n'est autre qu'un identifiant de classe. En POO chaque fois que l'on veut utiliser une méthode, il est nécessaire tout d'abord de créer un objet (en clair : d'obtenir un identifiant) de la classe dont elle fait parti. On peut créer plusieurs objets d'une même classe au sein d'un programme, on pourra alors leur donner des caractéristiques distinctes et donc un comportement différent.

Conclusion numéro deux : LA VDI EST ORIENTEE OBJET et cela fait 12 ans que sur Atari, on programme de façon orientée objet sans s'en rendre compte. Pour vous en convaincre, ouvrez dans un même programme plusieurs stations de travail virtuelles avec vopnvwk, vous aurez alors plusieurs handles, si vous fixez des paramètres différents de couleur pour chaque handle, les dessins que vous effectuerez changeront de couleur



en fonction de l'handle que vous utilisez !

Chaque nouvel objet entraîne la création d'une nouvelle version de la classe, indépendante des autres. On appelle "instance de classe" chaque classe créée, à chaque instance de classe correspond un objet et vice-versa. Il arrive que par abus de language, on appelle instance de classe l'objet lui-même, en réalité l'objet est le descripteur (ou pointeur, ou handle) d'une instance de la classe dont il fait parti. Il n'existe qu'un seul type d'objet par classe et vice-versa.

Le pendant du constructeur est le destructeur (obligatoire en C++ et facultatif en Java, où la destruction d'objet est implicite). Pour la VDI, le destructeur est v_clsvwk.

LA SYNTAXE

Nous voici arrivés à la partie la plus intéressante de cet article. Nous allons réellement créer et utiliser un objet depuis le Pure C. L'objet créé ici aura la même ergonomie de programmation qu'en C++ ou Java, donc sensiblement différent de l'ergonomie de la VDI.

Prenons l'exemple de l'affichage du curseur de la souris, l'ergonomie standard de la VDI mène à la syntaxe suivante :

v_show_c(handle,0)

L'ergonomie C++/Java de cette fonction est :

```
handle.v_show_c(0)
```

Alors que dans la syntaxe orientée objet VDI, l'objet fait parti de la fonction et n'est qu'un simple paramètre, dans la syntaxe POO standard, c'est la fonction (méthode) qui est appliquée à l'objet.

En C standard, les objets n'existent pas, on va les remplacer par des structures dynamiquement allouées. La structure contiendra les variables spécifiques à chaque instance de la classe, ainsi que la liste des pointeurs sur les méthodes de la classe.

En syntaxe C standard, l'affichage de la souris s'écrirait ainsi :

handle->v_show_c(handle,0);

C'est un peu tordu, mais cela est dû au fait que le C standard n'a pas été prévu pour gérer les objets.

EXEMPLE CONCRET

Celui-ci fait scroller deux textes indépendamment et simultanément. Chacun des scrolls correspond à un objet. Les textes sont différents, de longueurs différentes et défilent à des vitesses différentes à des endroits différents, pourtant ce sont les mêmes fonctions (méthodes) qui effectuent le traitement, il est possible d'ajouter autant de textes que l'on veut sans alourdir le programme.

```
#include <stdlib.h>
#include <tos.h>
void scrollinit(void* ob,char* texte,int x,int y); void scroll-
next(void* ob);
```

Les prototypes des méthodes doivent être déclarés avant la structure puisqu'ils en font partie et que la structure elle-même est passée en paramètre des méthodes. A ce sujet, pour éviter une référence circulaire, les pointeurs sur la structure n'ont pas été déclarés dans les prototypes sous le type SCROLLTEXT * mais plus génériquement en void *.

```
typedef struct
{
char        *text;
int         x;
int         y;
int         pos;
void        (*init)(void* objc,char* texte,int x,int y); void
            (*next)(void* objc);
} SCROLLTEXT;
```

Voici la structure qui servira d'objet. On y trouve les variables spécifiques à chaque instance, ainsi que les pointeurs sur les méthodes.

```
char        gotoxy[]="\x1bY ";

void scrollinit(void* ob,char* texte,int x,int y) {
SCROLLTEXT *objc;

            objc=ob;
            objc->text=texte;
            objc->x=x;
            objc->y=y;
            objc->pos=0;
            gotoxy[2]=32+y;gotoxy[3]=32+x;
            Cconws(gotoxy);
            Cconws(texte);
}
```

Méthode initialisant un scrolltext, le pointeur sur le texte à afficher, sa position, et compteur de scrolling sont initialisés. La chaîne de caractères gotoxy contient les codes pour imposer à l'émulateur VT-52 une position d'affichage. Pour finir, le texte est affiché en entier à l'écran.

```
void scrollnext(void* ob)
{
SCROLLTEXT *objc;
char        bak;

            objc=ob;
            objc->pos++;
            if(objc->text[objc->pos]==0) objc->pos=0;       go-
toxy[2]=32+objc->y;gotoxy[3]=32+objc->x;        Cconws(gotoxy);
            Cconws(&(objc->text[objc->pos]));
            bak=objc->text[objc->pos];
            objc->text[objc->pos]=0;
            Cconws(objc->text);
            objc->text[objc->pos]=bak;
}
```

Cette méthode tire parti des données mémorisées dans l'objet pour décaler l'affichage d'un caractère.

```
SCROLLTEXT* new_scrolltext(void)
{
SCROLLTEXT *objc;

            objc=malloc(sizeof(SCROLLTEXT));
            objc->init=(void*)scrollinit;
            objc->next=(void*)scrollnext;
            return(objc);
}
```

Constructeur d'objets SCROLLTEXT. On réserve de la mémoire pour la structure, les pointeurs sur les méthodes sont initialisés, puis on retourne au programme appelant, le pointeur sur la structure (en d'autres mots on retourne l'objet !).

```
void delete_scrolltext(SCROLLTEXT* objc)
{
            free(objc);
}
```

Le destructeur est très simple, on peut même considérer la fonction free du C comme un destructeur universel. Notez qu'un "magic number" pourrait être ajouté en tête de la structure pour s'assurer que l'objet en question existe bien, il serait initialisé dans le constructeur et effacé dans le destructeur.

Ainsi plus de risque d'appeler un objet inexistant ou déjà détruit.

Nous quittons maintenant la classe SCROLLTEXT pour passer au programme appelant. Ils peuvent être pour cet exemple inclus au sein d'un même fichier, mais on préfèrera les séparer, la POO s'accommodant très bien de la programmation modulaire.

Les modules peuvent alors être linkés statiquement (lors de la création du pro-

gramme) ou dynamiquement (lors de son exécution). Actuellement sur Atari, il n'existe pas encore de linker dynamique réellement fonctionnel, mais gardons espoir.

```
void tempo(void)
{
int          i;

        for(i=0;i<5;i++) Vsync();
}
```

Les textes à afficher sont définis et une routine primitive de temporisation est créée.

```
main()
{
SCROLLTEXT        *scroll1,*scroll2;

        scroll1=new_scrolltext();
        scroll2=new_scrolltext();
```

Voici enfin le programme principal. Les deux objets sont déclarés, puis créés à l'aide du constructeur. Tant que l'objet n'a pas été créé, il n'est pas possible de l'utiliser.

scroll1->init(scroll1,"Après la pluie... ",10,10); scroll2->init(scroll2,"Le beau temps... ",20,15);

Appel de la méthode init pour chaque objet, on place chaque texte à un emplacement différent.

```
        while(!Crawio(255))
        {
                tempo();
                scroll1->next(scroll1);
                tempo();
                scroll1->next(scroll1);
                scroll2->next(scroll2);
        }
```

Le programme boucle tant que l'on n'appuie pas sur le clavier. La méthode next est alors appelée pour chaque objet avec une temporisation pour voir le scrolling se dessiner. Histoire de corser l'exercice, la méthode next de l'objet scroll1 est appelée deux fois plus souvent que pour scroll2, le premier texte défile donc deux fois plus vite que l'autre.

```
        delete_scrolltext(scroll1);
        delete_scrolltext(scroll2);
        return(0);
}
```

Pour finir, les objets sont détruits avant de quitter le programme. La POO vous permet de créer autant d'instances de SCROLLTEXT que vous le souhaitez et de les animer toutes indépendamment les unes des autres. Un des principaux intérêts de la POO est, comme vous avez pu le constater, de conserver au programme principal une lisibilité et une clarté exemplaire même quand on utilise beaucoup d'objets.

CONCLUSION

Le principal intérêt de la POO reste le linkage dynamique des programmes, permettant évolutivité, modularité, économie de mémoire. Nous en reparlerons très bientôt.

Pascal BARLIER



solutions en C

Il existe une certaine partie des informaticiens (dont je fais partie) qui regarde toujours d'un oeil louche les langages de haut niveau comme le C. Pourtant ce langage est présent depuis des années et c'est le seul qui résiste au temps (avec le Cobol...et Mir Couleur)

C clair.

Le problème des langages de haut-niveau, c'est qu'ils sont de haut-niveau ! C'est-à-dire qu'une instruction de ces langages comporte plusieurs instructions en Assembleur. Mais l'on ne sait pas lesquelles à part si on y met le nez dedans (avec un désassembleur donc). Et je ne parle pas des langages orientés objet comme la série des Visual (Visual C++, Basic,...) qui intègre des centaines d'instructions Assembleur pour une seule instruction de haut niveau ! Dans ce cas, il faut espérer que les concepteurs du langage ont testé à fond les instructions.

Avec le C, on a moins de souci à se faire. Son grand frère, le C++ est le plus utilisé car il permet de programmer du C ou du C++. Mais avec le C, on est sûr de pouvoir compiler son programme sur n'importe quelle plate-forme : Unix, PC, MAC, Be Os, Atari, Amiga... On ne peut pas dire de même des langages comme le Basic ou Delphi et Visual Basic. Il existe aussi un autre langage qui est un vrai dinosaure : le COBOL. Ce langage est très répandu dans les entreprises et toutes applications touchant aux bases de données ou à la gestion. Aujourd'hui avec le bug de l'an 2 000 et l'Euro, les informaticiens programmant le COBOL sont très recherchés ! Avis aux amateurs.

C pièges.

Toutefois, il existe dans le C quelques pièges bon à rappeler. Notamment avec les types de variables. En effet avec le C, vous définissez une variable comme étant d'un type int, long ou char. Les opérations sur les variables de type différent peuvent contenir quelques pièges. Par exemple, vous affectez à une variable de type long une variable char décalé de 3 bits.

Horreur ! votre variable long ne contient pas la bonne valeur ! Et pour cause, le C en décalant de 3 bits n'a pas transformé la variable char en long ! Et non, il faut lui dire, tout simplement par une instruction de conversion comme a=(long)(b<<3) ou a est long et b est char.

Un autre domaine donnant lieu à des erreurs dans les types est celui des pointeurs. En déclarant à comme un pointeur d'entier (int *a) et b comme un pointeur de long (long *b) pointant sur les mêmes adresses avec l'opération a=a+2 et b=b+2, a et b ne pointe plus sur la même valeur.

Car le C considère les pointeurs comme des tableaux (pauvre C). Et a=a+2 donne en fait a+4 octets (a pointe sur des int de 2 octets) et b=b+2 donne en fait b+8 octets. Le seul avantage de cette méthode est le changement du nombre d'octets pour les types. Par exemple, sur un système



de 64 bits l'entier int devrait faire 32 bits soit 4 octets au lieu de 2.

D solutions.

Lorsque vous déclarez une variable dans une routine C (procédure ou fonction) par exemple int a, celle-ci est déclarée en tant qu'AUTO. Vous pourriez donc rajoutez auto int a. Les variables de classe AUTO sont des variables locales à la routine. Elles sont généralement allouées dans la pile. Le problème de ces variables est qu'elles perdent leur valeur lorsque le programme sort de la routine et ce sont des variables mémoires (elles ne sont pas dans des registres).

Une classe de variable appelée REGISTER fonctionne comme la classe AUTO mais à une exception près : le compilateur essaye toujours de mettre une variable de classe REGISTER dans un registre. Ainsi en définissant REGISTER int a, a sera probablement (s'il y a assez de registres) un registre.

Quel est l'avantage ? Et bien si cette variable est accédée 300000 fois, il est préférable que cela soit un registre qu'une case mémoire ! Et même sur des stations comme les DEC ALPHA...Dans la plupart des compilateurs C, il existe une option permettant de mettre toutes les variables en classe REGISTER.

Une autre classe très intéressante est la STATIC. La classe STATIC au contraire de l'AUTO garde sa valeur même lorsque le programme est en dehors de la routine. Toutefois la portée de la variable est locale. Ainsi au lieu de déclarer une variable globale qui bien qu'elle garde sa valeur ne sera utilisée que dans une routine, préferez utiliser une variable STATIC dans la routine. Ainsi vos routines peuvent être indépendantes et au combien de fois réutilisées !

La dernière classe dont je veux vous parler est la classe EXTERN.

E comme Externe.

Je ne vais pas m'étendre sur cette classe car il me faudrait plusieurs pages en plus ! Je vais vous parler ici de l'utilisation de la classe EXTERN avec des objets DRI Assembleur. Pour faire un fichier DRI en Assembleur, vous devez le dire à votre Assembleur fétiche (Devpack ou Assemble). Par exemple dans Devpack, choisissez le menu Options puis Control et Format. Dans Assemble, c'est Windows, Assembly options et Program. Dans ce cas l'Assembleur créer un fichier .O (comme Objet).

Ce fichier .O peut être utilisé dans un programme C. Pour utiliser cet objet dans le programme C, vous devez ouvrir le projet de votre programme et déclarer une ligne du type coucou.o ou coucou est votre objet assembleur.

Maintenant, comment utiliser des variables C dans le programme Assembleur et comment utiliser des variables Assembleur dans le C ?

Plusieurs solutions existent. Notamment passer les variables C par la pile d'une procédure Assembleur et retourner les variables Assembleur par un tableau vers le C.

Définir procédures et variables.

Avant cela, voyons la définition de procédure et variable. Pour dire que la routine cui-cui de votre programme Assembleur sera utilisée dans le programme C, vous devez écrire dans le programme Assembleur une ligne du type "xdef cui-cui". xdef définit le label cuicui comme existant lors de la compilation en C.

Dans le programme C, vous devez définir une ligne du type "extern int cdecl cuicui(int cui, int cui2);"

Dans cette définition, vous dite que cuicui est une procédure définie ailleurs que dans le fichier .C. Vous dites en plus que cuicui retourne un entier (extern int) c'est donc une fonction. Cuicui possède aussi deux paramètres : des entiers. Le mot-clef cdecl indique au compilateur que les paramètres Cui et cui2 seront passés par la pile. A vous donc de les récupérer dans la procédure Assembleur cuicui. Vous pouvez les trouver à l'adresse 4(sp) et 6(sp).

De la même manière, si vous utilisez une variable "biscuit" dans le programme Assembleur, cette variable étant un tableau de 100 entiers, il suffit pour l'utiliser dans le programme C de la déclarer en extern :

"extern unsigned int biscuit[100];"

et de déclarer dans le programme Assembleur :

xdef biscuit

Voilà, rien de bien compliqué ! A l'inverse, pour utiliser une variable C "chocolat" en Assembleur vous devez définir dans le programme Assembleur la ligne suivante :

xref chocolat

Le mot-clef Assembleur xref explique au brave Devpack ou Assemble que le label chocolat est un label externe et qu'il ne faut pas s'affoler s'il ne le trouve pas dans la définition des labels du programme assemblé.

En attendant, je vous quitte car j'ai quelques biscuits au chocolat à manger ! Mais vous pouvez toujours me contacter sur mon e-mail : softjee@wanadoo.frs

Emmanuel JACCARD





Pourquoi donc avoir attendu si longtemps un tableur sur Atari ?

Prix de lancement 390 FF ttc

Xxl est un tableur multidimentionnel, c'est-à-dire qu'il ne se limite pas à deux dimensions (lignes et colonnes), mais peut en compter jusqu'à 16 ! Pourquoi ? Pour pouvoir ranger dans chaque dimension une catégorie, afin de faciliter votre travail et d'organiser votre feuille de calcul: moins de formules à gérer, c'est plus d'efficacité.
Les applications les plus poussées dans les finances, statistiques, comptabilité, plannings prévisionnels deviennent évidentes.
L'organisation exclusive à Xxl des formules vous ouvre la porte des calculs matriciels, vectoriels et nombres complexes.
Les intitulés des dimensions et des indices (jusqu'à 65000) sont redéfinissables.
La structure modulaire de Xxl (commune au futur WenSuite III et Studio 1024) permet:
- l'import et l'export des tableaux dans d'autres formats (Works, Html ...)
- d'étendre le jeu de fonctions de calcul du tableur (documentation développeur disponible gracieusement)
- l'écriture de macro-commandes

Une fenêtre de présentation vous permet de préparer toute ou partie de votre feuille de calcul, d'y ajouter des images ou des objets vectoriels (graphs ou clip-arts) et de l'imprimer (au standard SpeedoGDOS).

RENSEIGNEMENTS au 03-86-75-60-30

Internet sur Atari ?

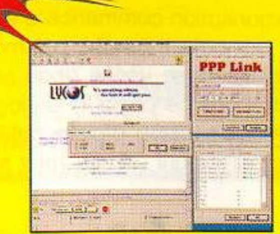
WENSUITE II, TOUT SIMPLEMENT

WebSpace
+ l' E-mail
+ Newsgroups
= WenSuite II

WenSuite II est le seul logiciel d'accès à l'Internet sur Atari, en Francais, qui dispose d'un service technique. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
WenSuite II fonctionne sur tous les Atari (au minimum 1 Mo de mémoire, disque dur recommandé)

290 FF ttc Seulement



OXO SystemS

3/5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS



SERVICE DEMOS

Si vous cherchez des démos Atari, pensez au Service Démos.

Pour 15 Francs la disquette (tout compris), et sans frais d'inscription, le Service Démos vous propose de nombreuses démos et intros pour votre Atari (STF / STE ou Falcon).

N'hésitez pas à demander la liste (contre un timbre) à l'adresse suivante :

Service Démos - Frédéric THIRARD
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Important : si vous commandez et payez par chèque, libellez le à l'ordre de F. Thirard.

NOUVEAU : Depuis le dernier Forum Atari à Bercy Expo, le CD-ROM du Service Démos est disponible : 245 Mo de démos Atari STE / STF et Falcon y sont présentes ainsi que 45 Mo de Bonus !

Ce mois ci, pour la première fois depuis que j'ai la responsabilité de la rubrique Démos, je laisse la plume à quelqu'un d'autre, en l'occurrence The Beast.

J'espère que cette première donnera peut être envie à d'autres d'intervenir dans la rubrique, n'hésitez pas à me contacter.

Pour ce numéro vous avez donc le compte rendu de la Volcanic, par the Beast, ainsi qu'un article sur LE site web qui parle de démos : Ojuice (je ne suis tout de même pas resté les bras croisés).
Bonne lecture à tous et à bientôt.

Frédéric THIRARD



VOLCANIC 4

Notre ami Frédéric Thirard n'ayant pas pu se rendre à la Volcanic Party 4, je vous propose un petit compte-rendu de cette coding party (pour ceux qui ne me connaissent pas, je suis le rédac'chef du Toxic Mag).

La Volcanic Party rencontre de plus en plus de succès chaque année. La première Volcanic n'avait réuni que 80 personnes, puis 200 pour la Volcanic 2 et environ 250 pour la Volcanic 3. Cette année, ce sont plus de 450 participants qui étaient réunis dans la grande salle omnisports (1700 m2) de Cournon, dans la proche banlieue de Clermont-Ferrand. La party a débuté le vendredi 27 février pour se terminer le lundi 2 mars au matin.

Il faut dire que les organisateurs ont mis le paquet pour attirer le plus de monde : une grande salle, un énorme parking gratuit gardé, des affiches de pub dans Clermont, 500 tables, 1000 chaises, 200.000 watts de puissance électrique, un accès à Internet, 384 ports RJ45 répartis dans toute la salle pour relier les PC en réseau, un écran géant de 6 x 4,5 mètres et surtout deux impressionnants vidéo projecteurs Barco 3D avec sonorisation THX ! Des lunettes 3D étaient distribuées à l'entrée pour voir un court métrage en 3D appelé "Mad Racers". Ce film professionnel montrait une course de voitures futuristes, la 3D permettant de jolis effets de relief. C'était vraiment grandiose, on avait l'impression de voir les véhicules sortir de l'écran !! Par contre, grosse déception : contrairement aux autres Volcanic, les organisateurs n'ont pas présenté d'intro en images de synthèse !

L'organisation commence à être bien rodée : bar ouvert 24h/24, prix modiques et nourriture assez variée (mais pourquoi n'y avait-il pas de pizzas ?). Un login ainsi qu'un mot de passe étaient distribués à chaque participant afin de voter sur deux bornes de vote prévues à cet effet. Bien sûr, tout comme pour les Volcanic Parties précédentes, l'écran géant servait aussi à diffuser de nombreux films : Le Cinquième Elément, Leon (en VOST), Twister, Mission Impossible, etc. A propos de l'écran géant, les organisateurs ont eu la bonne idée de nous montrer les capacités de la Silicon Graphics et de son étonnant logiciel "Maya". Ca ressemble à NeoN 3D ou à Chloé mais en plus beau et en beaucoup plus puissant puisque l'animation et le morphing se font en temps réel !

Si la plupart des participants emmenèrent leur PC, les ataristes et amigaïstes étaient suffisamment nombreux pour montrer qu'ils avaient encore leur mot à dire. On notera aussi la présence marginale de quelques Risc PC, Oric Atmos, Commodore 64... Côté consoles, il y avait quelques Playstation ainsi qu'une Neo Geo CD, une Super Nintendo et une antique console Vectrex !



Côté Atari, que s'est-il passé ? A ma grande surprise, il y avait plus de ST dans cette party que lors de la Volcanic 1, en 1995. Les Falcons restaient les plus nombreux, et l'on pouvait aussi voir un Hadès 40 (celui de la personne qui présentait Linux sur Hadès au salon de décembre dernier) ainsi qu'un TT. En tout, j'ai dénombré pas moins de 7 ST (en majorité des STE) et environ 14 Falcons dont un tiers était monté en tour. Pas mal de groupes étaient présents : Sector One (tous les membres actifs sont venus), Popsy Team, Loud!, Idemline, Typhoon, Supremacy, Trisomic Development, Atrocity et j'en ai peut-être oublié un ou deux.

Beaucoup d'ataristes signifie-t-il beaucoup de productions ? Heu... quelques trucs sympas ont été projetés mais il ne faut pas s'attendre à des démos du niveau de la "Sonolumineszenz" ou de la "Lost Blubb". Il paraît que deux intros et une petite démo sont sorties, mais une seule intro a été diffusée sur le grand écran... Allez savoir pourquoi ! L'unique intro Atari présentée, donc, tourne sur ST et Falcon, elle a été programmée par Ptif, un tout jeune programmeur des groupes Typhoon et Supremacy. La compétition intro étant ouverte à toutes les machines, cette intro ST était en concurrence avec deux intros PC et une intro Amiga. Eh bien figurez-vous que c'est l'intro ST qui a gagné, une bonne intro n'étant pas forcément la plus technique mais celle qui comporte de bonnes idées. L'intro en question, nommée "Marto", se moque gentiment des pubs d'IBM ("Ca imprime pas ? C'est Henri, il a ramené des virus d'Internet !"). Une intro qui, si elle n'est pas révolutionnaire, vous fera sûrement marrer un bon coup ! L'autre intro, appelée "Volcano IV", qui tourne aussi sur ST et Falcon, a été programmée en GFA par Sine du groupe Idemline. On y trouve des effets sympas pour du GFA : 3D fil de fer, sinus waves, damier... Je me demande bien pourquoi les organisateurs ne nous l'ont pas passée sur le grand écran !

Si les productions se sont faites rares, les projets, quant à eux, sont bien plus nombreux. En voici un bref aperçu :

– STGhost de Sector One, qui est l'auteur du DBE Tracker (soundtracker 4-8-16-32 voies pour STE, TT et Falcon) et d'un player d'AVI pour Falcon et Hadès, présentait un player de soundtracks en accessoires. Il a aussi pour projet de faire un player de MP3 (MPEG audio) pour Falcon... diantre !

– Exyl de Sector One, l'auteur du jeu "Mr Boomer", fignolait son intro pour le Toxic Mag n°15.

– David Carrère bossait sur une nouvelle version de FlaySID, programme rejouant les musiques du célèbre Commodore 64.

– BouB de la Popsy Team a toujours son projet de clône de "Command and Conquer" dans ses cartons. Le jeu sera proposé sur un CD, pour Falcon, TT et Hadès.

– Le groupe Typhoon commençait à faire une compilation appelée "ST Collection 12" et faisait une mise au point pour le prochain Toxic Mag.

– Ptif, le vainqueur de la compétition intros, et son ami Telsud essayaient de terminer leur jeu nommé "The Trace", une sorte de "Tron" à plusieurs joueurs pour ST et Falcon (8 joueurs simultanément, il me semble).

– Razaac et Senser du groupe Supremacy ont enfin fini leur CD-Rom "Atari ST Anthology", qui contient énormément de démos et d'intros pour ST/STE.

– ST Survivor du groupe LouD! (anciennement dans No Limit Coding) n'a pas pu présenter l'excellente mégadémo en GFA de Thyrex à cause d'un malheureux bug qui provoque un plantage avec moins de 2 Mo de RAM...

Je n'ai pas les résultats complets, je me suis contenté de prendre des notes lors de la remise des prix. Du coup, je ne suis pas sûr pour l'orthographe, alors j'espère que vous m'excuserez.

Voilà, du côté de l'ambiance, ce n'était pas aussi bon que lors de la Volcanic III, comme l'a dit Zerkman (l'auteur de Videl Inside), mais c'est tout de même mieux que la Saturne Party 97 !! Personnellement, je n'ai pas trop apprécié le sac de pub que l'on distribuait à l'entrée, ça faisait un peu "party commerciale"... Et où est passé le désormais mythique article en temps réel que l'on tape ordinairement sur un vieux PC dans un coin de la salle ???

A part ces quelques défauts, la Volcanic Party est une bonne party, mais j'espère que son "esprit" ne va pas s'amenuiser au cours des ans... Quoi qu'il en soit, je serai présent l'an prochain lors de la Volcanic 5 avec tous les irréductibles du ST, alors pourquoi pas vous ???

Stéphane PEREZ
thebeast@caramail.com

INTROS TOUTES MACHINES CONFONDUES

1. PTIF/SUPREMACY (IL N Y AVAIT QUE 4 PARTICIPANTS)

D MOS AMIGA

1. SILICON
2. KIKI PROD.
3. RAMSES

D MOS PC

1. 'DIGITAL MURDER'
2. BOMB ! GROOVY
3. HCL

GRAPHISME BITMAP

1. JOVO (?)
2. MADE/BOMB
3. BOBSYCAT

SYNTH SE FIXE

1. ?
2. BOZ/ARKHAM
3. BARNAB

SYNTH SE ANIM E

1. FATAL DESIGN (EX-GROUPE SUR FALCON)
2. LUCIS MAGIA
3. SCARFACE (IDEM)

MUSIQUES 4 VOIES :

1. PU/DREAMDEALERS
2. GROQUICK
3. TRAVEL/SYNDROME

MUSIQUES MULTI-VOIES

1 : ILLUVIA/RIBBON (POUR UNE FOIS C EST UNE FILLE QUI A GAGN)
2 : TRAVEL/SYNDROME
3 : MR YOUNG/SILICON





ORANGE JUICE

ORANGE JUICE : LE SITE WEB DES MORDUS DE LA DEMO

Comme vous avez le pu le constater ce mois est un peu à part sous la rubrique démos...

En plus de l'article sur la Volcanic 4 signé The Beast, nous allons, une fois n'est pas coutume, faire un petit "Zoom" sur un site Internet.

De ce fait le test d'une des démos de l'Orneta 97 est repoussé d'un mois.

Vous aurez également le mois prochain le test des démos et intros Atari de la Volcanic 4, avec probablement des photos dans le magazine et l'intro gagnante sur la disquette.

Mais en attendant dégainez votre modem, on part faire un petit tour sur "la toile".

HEU... JE DESCEND A QUELLE STATION ?

Ce mois-ci donc, je voulais vous parler plus précisément d'un site Web dédié au monde de la démo : Orange Juice (Ojuice pour les intimes).Tout d'abord voici l'URL sur laquelle vous pourrez le trouver :

http://ojuice.citeweb.net.

Cependant, si vous utilisez la version 1.5 de CAB pour naviguer sur ce site, je vous conseille plutôt d'utiliser http://www.citeweb.net/ojuice voir http://www.citeweb.fr.net/ojuice/f/ .

En effet, comme vous le savez sûrement, CAB est assez exigeant quant à la rigueur au niveau du code HTML et par conséquent certains reroutages ou certains liens vers des images ne fonctionnent pas très bien...

C'est le cas d'Ojuice, qui n'a évidemment pas pu être testé sur un navigateur Atari. C'est dommage car le site est très beau, mais la substantifique moelle du site étant en texte, vous gardez le principal.

Bien sûr, vous pouvez utiliser un autre navigateur, voire une autre machine pour aller visiter ce site... mais ça marche très bien avec CAB + Sting.

AH OK, ET ON VOIT QUOI ?

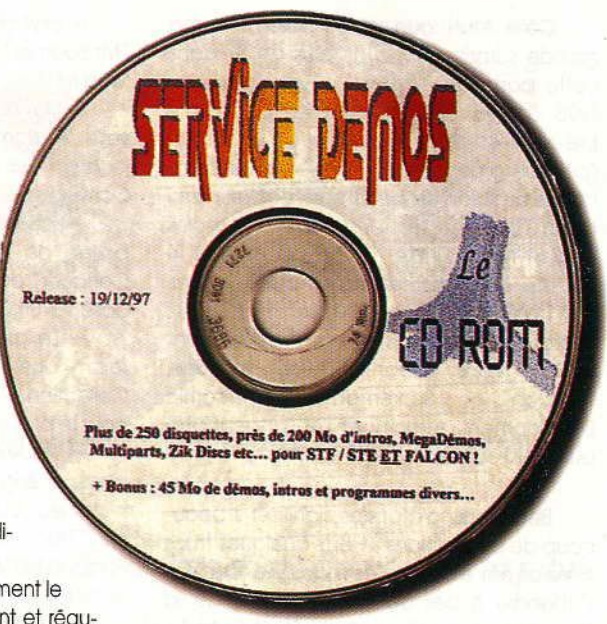
Ojuice est truffé d'infos diverses sur la scène démo.

Le premier point et certainement le plus important : c'est un site vivant et régulièrement tenu à jour. C'est ce qui fait sa grande force, et c'est probablement pour cela qu'Ojuice est une valeur qui monte et s'affirme peu à peu comme LA référence en matière de démos sur le Web (et en français bien sûr).

CAB File Navigate Options
Orange Juice (http://ojuice.citeweb.net) - News
http://194.3.104.53/ojuice/f/newjuice.htm
BACK HOME URL FILE SOURCE RELOAD HOTLIST STOP
Crusaders)
MIDAS, nouvelle version
nouvelle version (1.1.2), nouveau concept...
La scene PC, l'épopée...
ca fait un moment que c'est en ligne mais peu d'entre vous vont voir la rubrique FAQ je pense. sachez qu'en cliquant sur le titre vous allez pouvoir lire un article de Gandalf / Pulse^Hyperopia relatant cette belle épopée...
Alternative Party
si vous comptez aller à cette cp dédiées aux machines alternatives, sachez que leur numéro de téléphone a changé. il s'agit désormais du +358 40 7312273 (on ne sait jamais, que vous soyez prêts à appeler la Finlande...;-). Pour les filles l'entrée est à 20 FIM (100 FIM pour les mecs).
GFX 2 beta 96.1%
à l'occasion de la Volcanic 4, Sunset-Design a sorti une nouvelle version de leur soft de dessin bitmap, j'ai nommé GFX2, la référence actuelle sur PC.
LTP 98
l'intro-invit de la LTP 2 est enfin dispo ! pompez la, et faites vos réservations, ca fait faire des économies ! :-)
[IMG]
Les news, mais vieilles...
[>NEWS / >PEOPLE / >PARTIES / >MISC / >LINKS / >FAQ / >CREDITS]
Désolé, on s'est pourtant acharné (sisi) mais bon ce site est vraiment mieux avec Netscape !
Copyright (c) 1997 Fury communication All rights reserved.

Le plus gros morceau, c'est bien sûr les News : vous aurez des informations très détaillées des différentes Parties : passées, en cours ou à venir, dans tous les pays d'Europe.

Il faut dire que les informations sont très bien présentées, claires et précises, avec le lien



vers le site officiel de chaque CP, le prix, la capacité etc.

Ensuite, une très bonne idée : ceux qui pensent aller à une des CP annoncées peuvent s'inscrire sous la rubrique, "ils y vont" : ainsi en choisissant une CP, on voit tout de suite le pseudo de ceux qui veulent s'y rendre et savoir ainsi qui l'on retrouvera en allant à cette CP.

C'est aussi un moyen de voir si des Ataristes s'y rendent à condition de connaître leurs pseudos (mais pour vous qui lisez fidèlement la rubrique, ça ne fait plus de secret n'est ce pas ?).

Et puisque l'on peut inscrire le pseudo (et/ou le groupe) des gens qui viennent, il n'y a qu'un pas vers un "répertoire" de la scène démo...

Et bien il y est : tous ceux qui ont bien voulu s'inscrire sur Ojuice sont répertoriés par Pseudo ou par groupe, avec diverses infos (nom, région, machine, activité, etc...) il y a même parfois une photo... (bon : indication pour ceux qui ne savent pas, mon pseudo c'est Deufr, pas la peine d'envoyer un



e-mail si vous vous écroulez devant ma photo, non mais !)

Autre partie très intéressante : les interviews...

En effet, Chandra, qui maintient le site Ojuice, a mis sur son site pas mal d'interviews de différentes "personnalités" de la scène démo ; certaines de ses Interviews ont même été réalisées pendant des CPs.

représenté, mais c'est un peu représentatif de la scène à l'heure actuelle;On pourra évidemment se plaindre du fait que l'Atari n'est pas très bien représenté, mais c'est un peu représentatif de la scène à l'heure actuelle ; et puis Chandra était plutôt sur Amiga, alors...

Cependant, si vous vous intéressez à la scène démos plutôt PC, vous pourrez aussi retrouver des extraits d'articles issus de magazines comme PC Fun, qui est l'un des rares magazines PC a avoir chaque mois une rubrique démos.

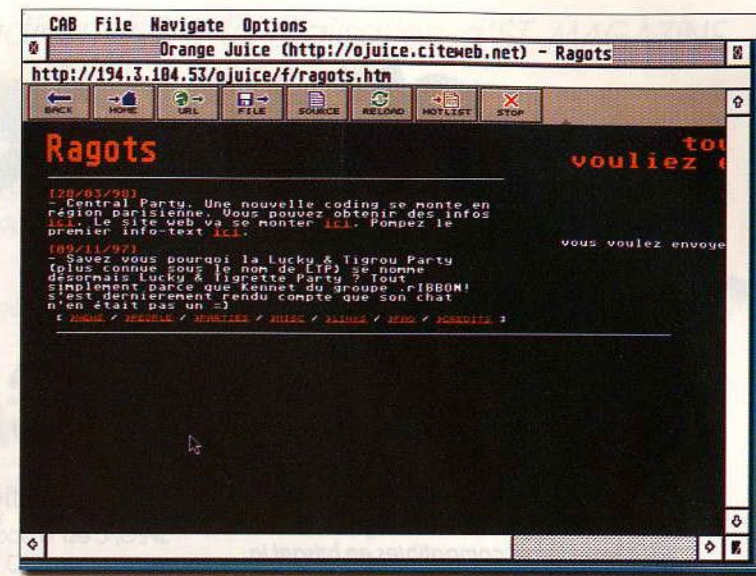
Entre autres informations, vous trouverez également dans "Misc" diverses informations dont "les ragots" qui à eux seuls valent la visite.

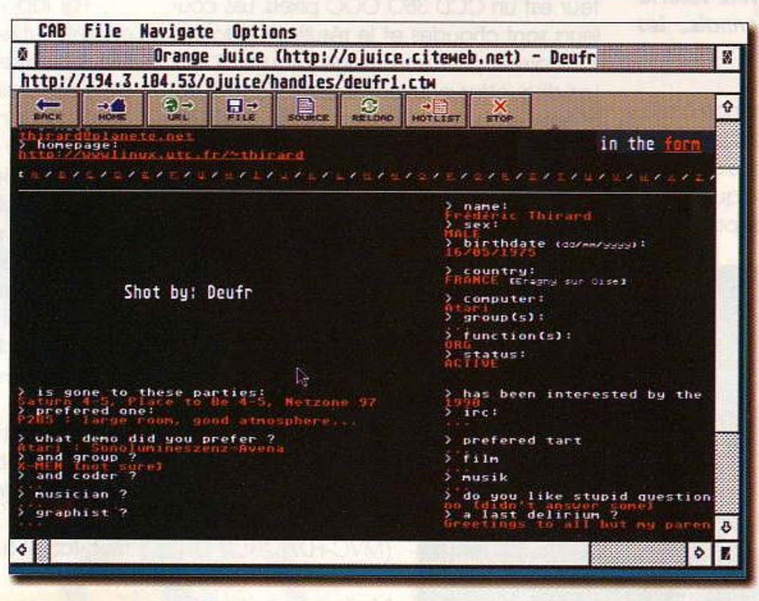
ET HOP ! PUB !

En plus ça tombe bien, ces temps-ci on peut trouver sur Ojuice, dans les fameux ragots, des informations sur la Central Party, la CP que j'organise avec l'aide de nombreuses autres personnes, en région Parisienne.

La date n'est pas encore fixée, mais il y a une petite chance que cela se fasse à Plaisir (78), je ne peux malheureusement pas vous en dire plus à l'heure actuelle, sinon vous rappeler l'adresse de l'association :

PowerCP
1, allée de l'Aube
78310 Maurepas



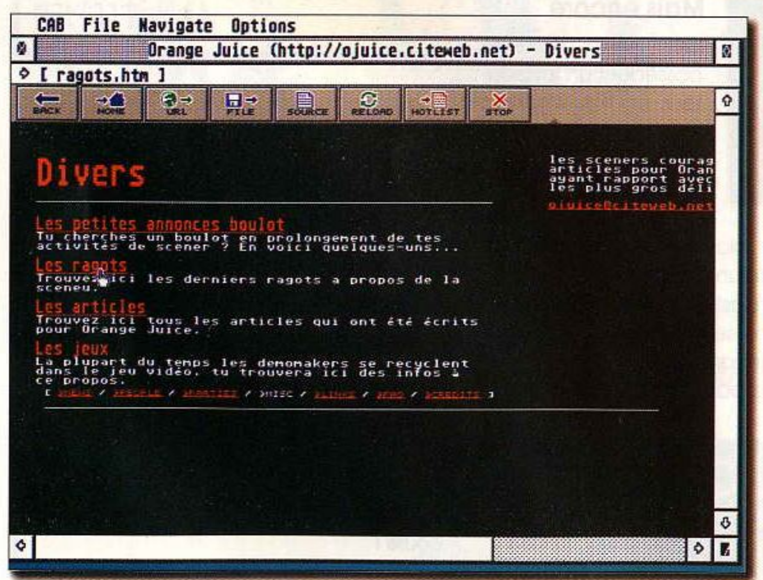


Et le Fax :
01 34 64 71 53

... et l'e-mail :
centralparty@chez.com

ouf !

Je vais quand même vous rappeler qu'il y a aussi une petit mailing List pour vous tenir au courant de l'évolution de ce projet, vous pouvez demander à vous inscrire en en faisant la demande sur l'e-mail de l'association ou le mien.



ET REBELOTE...

Et puis tant qu'on y est je vous rappelle que le CD du Service Démos est sorti lors du dernier salon Atari de Bercy, qu'il contient 245 Mo de démos ST / STE / Falcon... et qu'en plus vous avez une image du CD pas loin...

DECONNEXION

On va s'arrêter là pour ce mois-ci car le temps m'est compté... le mois prochain ne ratez pas la disquette et le test des différentes démos et intros...

D'ici là, surfez bien sur Ojuice et n'hésitez pas à me contacter par mail ou minitel (3615 RTEL BAL : Deufr).

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net







SONY MAVICA MVC-FD5/7

Bien souvent, vous vous êtes demandé comment faire de la photo numérique sur nos chers Atari et compatibles en brisant la barrière des logiciels et des drivers. Voici la réponse du constructeur Japonnais... Les Mavica !

La photo numérique commence à afficher un visage plus doux et plus pro. Jusqu'ici les résolutions et les couleurs laissaient à désirer, mais depuis quelques mois, on peut considérer que les appareils du marché offrent une alternative à la photo argentique dans la plupart des cas.



Le Génie Sony sort de la boîte

A chaque appareil... un driver qui fonctionne... ou pas ! Cette fois-ci, plus n'est besoin de driver. Pourquoi ? La série des Mavica prend des photos et les sauvegarde sur une disquette HD 1.44 Mo formatée DOS. Vous ne rêvez pas ! Il suffit de nourrir la machine avec une disquette... et le tour est joué. Même si elle n'est pas formatée, le Mavica se chargera de l'opération. Ensuite, nul n'est besoin de transfert, il suffit de prendre la disquette et de la mettre dans votre machine (si elle peut lire les HD !) et vous pouvez visualiser les photos qui sont au format JPEG. Vous avez bien lu. Un coup d'Imagecopy et vous pouvez visualiser, cataloguer, convertir vos photos pour votre application préférée. De toute façon, l'appareil est muni d'un écran LCD de 2,5" extrêmement lumineux.

La bonne définition

JPEG, c'est d'accord, mais encore. Les images sont en 640 x 480 (VGA), le capteur est un CCD 380 000 pixels. Les couleurs sont chaudes et le résultat est tout à fait correct pour une image jusqu'en 9 x 13. Les disquettes peuvent stocker de 15 à 20 photos en haute définition et de 30 à 40 en basse définition. Imaginez alors toutes vos photos de vacances tenant dans une boîte de 10 disquettes et sans avoir de développement à payer ni de carte mémoire (souvent fort chère) à rajouter. De plus les Mavica sont munis des fameuses batteries Stamina qui assurent jusqu'à 1h30 de prise de vue ou 500 photos ! L'objectif ouvre à F2,0 (MVC-FD5) ou F1,8-2,9 (MVC-FD7).

Mais encore

Les deux modèles possèdent un retardateur, un flash manuel, un antireflet, un contrôle de diaphragme, une vitesse d'obturation et une balance aux blancs automatiques. Le MVC-FD7 ajoute un zoom x10, des effets de prise de vue (pastel, sepia, noir et blanc, négatif), cinq presets de prise de vue (portraits adoucis, leçons de sport, coucher de soleil et de lune, paysages).

Au début, la prise en main d'un appareil de forme carrée (à cause de la forme de la disquette...) surprend. Nous avions peur de ne pas nous y faire et en faire, et en fait à l'usage, au bout de deux jours, ce fut plutôt agréable.

Pour finir

Par rapport au Casio que nous avions essayé, l'utilisation est plutôt favorable au Mavica. Prises de vues, stockage, logiciel de l'appareil... sont d'une simplicité évidente pour nos machines. Les seuls reproches à faire à l'appareil sont mineurs. En premier lieu, le fait de prendre les photos sur disquette oblige à attendre plusieurs secondes avant de prendre la suivante (le temps de la sauvegarde). Ensuite, il faut manipuler l'appareil un bout de temps pour faire des photos parfaites. En effet, les réglages (brillance de l'écran de contrôle, flash, modes, définition...) influent sur le résultat final. Il vous faudra "brûler" quelques disquettes pour vous faire un réglage personnel correct. Sachez enfin que les deux modèles nous ont paru tout à fait abordables : environ 3 990 F pour le Mvc-fd5 et 5 500 F pour le Mvc-fd7.

Andy PERRIER

SONY MAVICA MVC D5 & D7
tout ATARI

prix : à partir de 3550 F
importé par SONY
disponibles chez les revendeurs spécialisés

► Enregistrement sur disquette, qualité de l'optique, facile à utiliser

► Tout le monde vous arrête pour savoir ce que c'est comme appareil et combien il coûte !



BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.......................................
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

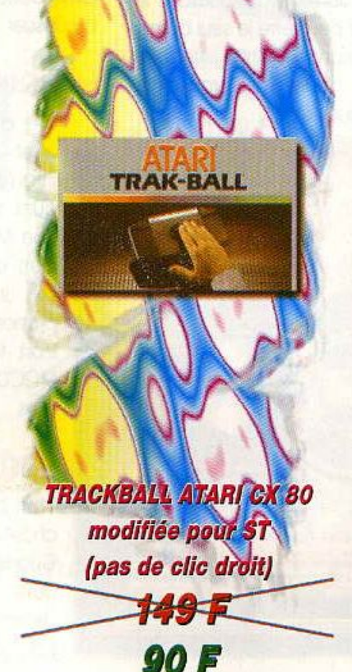
1



cd rom pour FALCON TRANSMISSION

~~99 F~~ **50 F**

2



TRACKBALL ATARI CX 80 modifiée pour ST (pas de clic droit)

~~149 F~~ **90 F**

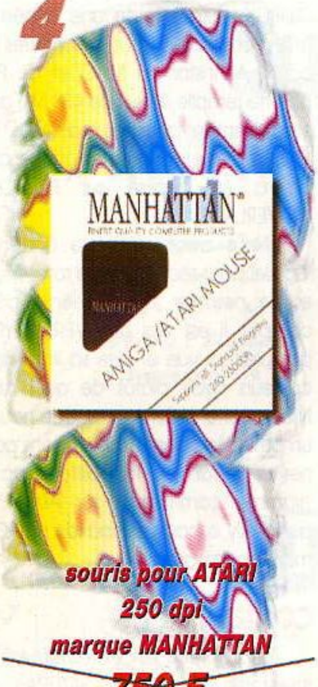
3




câble pour mettre un écran SVGA sur ST (ST HAUTE)

~~690 F~~ **550 F**

4



souris pour ATARI 250 dpi marque MANHATTAN

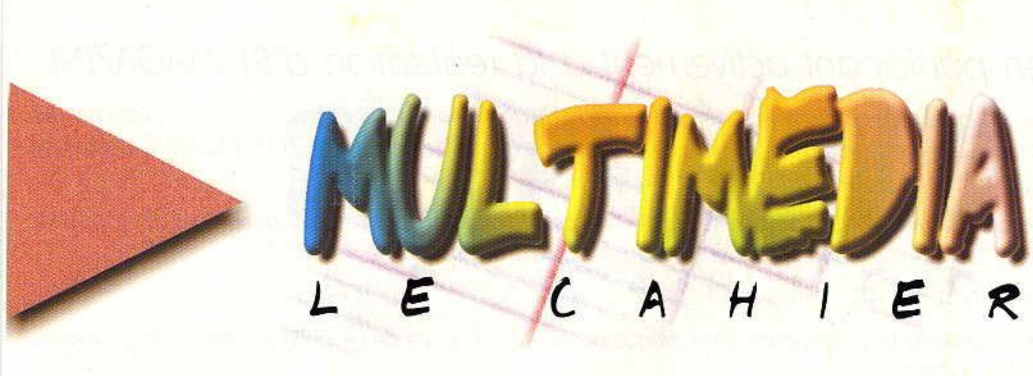
~~750 F~~ **880 F**

promotions valables du 27/04/98 au 30/05/98 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3, 4 disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 45F)



S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94





cd rom MIDI COMEDIE (1)

Voici le premier cd rom multimédia pour 100% ATARI (réalisation & destination).

Réalisé par SATURAX, alias Jean Paul DIERICK, durant toute une année, il est d'une telle densité qu'il faut des heures pour le parcourir. A l'instar du MAC et du PC, voici une galette remplie à plus de 438 Mo de multimédia exclusivement pour nos machines.

Le plus étonnant de l'affaire, c'est que ledit cd a été réalisé sur FALCON à l'aide d'OVERLAYY2

Nous avions dans le commerce un logiciel pour réaliser les cd roms multimédia et ne nous en étions même pas rendu compte. Il est vrai qu'OVERLAY n'en jette pas plein la vue et que sa limitation à 256 couleurs avait plutôt de quoi démotiver. N'empêche, SATURAX vient de nous pondre un petit bijou dont nous n'osions pas imaginer un instant sa faisabilité avec un programme commercial sur ATARI. Comme quoi il n'y a pas de mauvais outils, juste de mauvais utilisateurs.

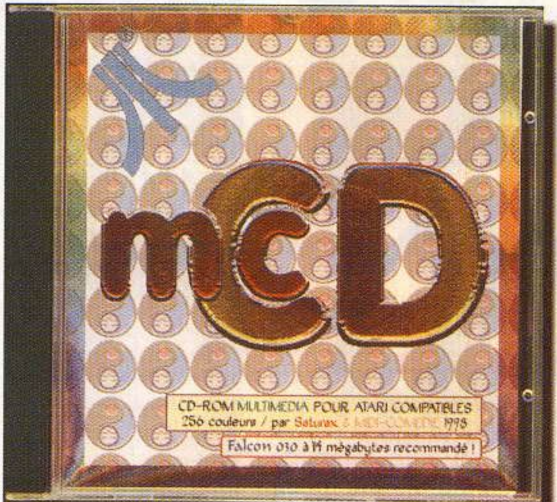
CONTENU

Le contenu est extrêmement varié et ressemble plus à un "SATURAX WORLD" qu'une encyclopédie.

Côté musique, on y trouvera un dossier sur le MC 500 de ROLAND, séquenceur mythique de l'époque du CX5M2 de YAMAHA et qui avait la faveur des musiciens "live" pour sa fiabilité sans faille par rapport au premier ordinateur musical. On y trouve aussi une présentation de tous les musiciens de MIDI COMEDIE, des extraits et clips des oeuvres de Jean Paul DIERICK (et des autres), un compte musical intégral et bien sûr l'intégrale de MIDI COMEDIE (le fanzine).

En dehors de cela, ce n°1 (et oui, il y en a d'autres prévu), contient un musée interactif, des dessins d'enfants sur ordinateur (un ST ?), l'intégrale d'U.T.S.I., des programmes... et surtout un giga dossier (pour reprendre l'appellation du cd) sur l'ATARI : machine, logiciel, presse, ...

Ces différents sujets sont chacun répartis dans des dossiers personnalisés d'où il faudra lancer le programme dédié en choisissant le fichier DEPART.OZZ. C'est peut-être le seul bémol à tout ce travail : le manque d'une interface fédératrice, mais sans doute trouverons-nous cela sur le n°2 prévu pour bientôt.



ATARI

Avec ce dossier ATARI, on pense tout de suite au FALCON SEULEMENT de Pascal CORNOT en moins complet (mais là la concurrence était inenvisageable), mais en version multimédia et en moins neutre (là où FALCON SEULEMENT fait un inventaire, MCCD donne son avis personnel dans les textes comme dans les tests). Des animations, du son, du texte et un choix interactif vous permettent de vous promener dans l'univers ATARI et d'en apprendre, sinon de passer un bon moment à (re)explorer notre univers favori. J'y ai, pour ma part, découvert certains logiciels de musique (présence de Jo et de sa connaissance du monde de DP pas loin, oblige). J'y ai également découvert un passage qui m'a plutôt touché, mais je vous laisse découvrir lequel en vous promenant dans ce dossier.

MUSIQUE

Ce qui frappe dans le dossier musique, c'est à quel point SATURAX réinvente le cd xtra (clip + musique) pour ATARI en quelques sortes. On a finalement l'impression que MCCD est une oeuvre d'artiste musicien utilisant son ordinateur pour décrire son univers, faire ses clips un peu, toutes proportions gardées, à la Peter GABRIEL. L'art total est bien possible sur ATARI et MCCD devrait faire des émules dans ce sens.

C'EST TOUT ?

Non bien sûr, il y a encore une foule de choses comme un "show" sur la Guadeloupe, un dossier humour, des éducatifs, des sites html....

Je vous l'ai dit, vous allez passer un bon bout de temps à l'explorer. Certainement pas autant des temps que J.P.D. a passé à le réaliser, mais une bonne partie pour le découvrir dans ses moindres recoins.

Ce n'est que le premier numéro. Souhaitons-nous qu'il en arrive encore beaucoup d'autres et qu'il fasse des émules.

Quant à l'acquérir, le mieux est encore de prendre contact avec MIDI COMEDIE (voir en revue de presse).

Godefroy de MAUPEOU



Recevez ST MAGAZINE et ses deux disquettes chez vous 11 fois par an tout en faisant une économie de 40 F

ABONNEMENT CLASSIQUE

11 Numeros





1 an : 389 F*

soiT une economie de 40 F*

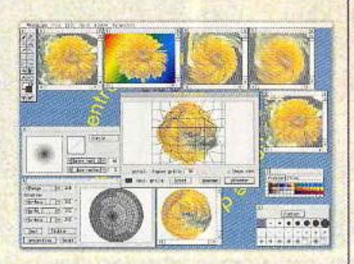
1 an supplemenTaire

(1 an d'adhesion au Club ST offerT) : 389 F* en sus

soiT 190 F d'economie supplemenTaire

ABONNEMENT PAO

11 No + PHOTOLINE





PHOTOLINE + 1 an : 1027 F*

soiT une économie de 652 F*

1 an supplémenTaire

(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus

soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT LOISIRS ST

11 No + 1 JEU ST







à choisir parmi SUBSTATION, OBSESSION, STARDUST, SHEER AGONY CD ou disqueTTe



1 JEU + 1 an : 527 F*

soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*

1 an supplémenTaire

(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus

soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT MUSIQUE

11 No + SOUND PACKAGE



THE SOUND PACKAGE + 1 an : 739 F*

soiT une économie de 280 F*

1 an supplémenTaire

(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus

soiT 190 F d'économie supplémenTaire

bulletin d'abonnement

je soussigné :

Nom ....Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....Ville ....

Pays ....

désire m'abonner à ST MAGAZINE selon la formule suivante :

☐classique

☐musique

☐PAO

☐loisirs ST – jeu choisi: ....

☐loisirs Falcon – jeu choisi: ....

règlement par :

☐chèque ☐paiement en trois fois

☐mandat

ABONNEMENT LOISIRS FALCON

11 No + 1 JEU FALCON

à choisir parmi : impulse, llamazap, dino dudes, sTeel Talons, road rioT, sheer agony, aazhom krypTh, radical race, operaTion skuum, pinball dream





1 JEU + 1 an : 527 F*

soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*

1 an supplémenTaire

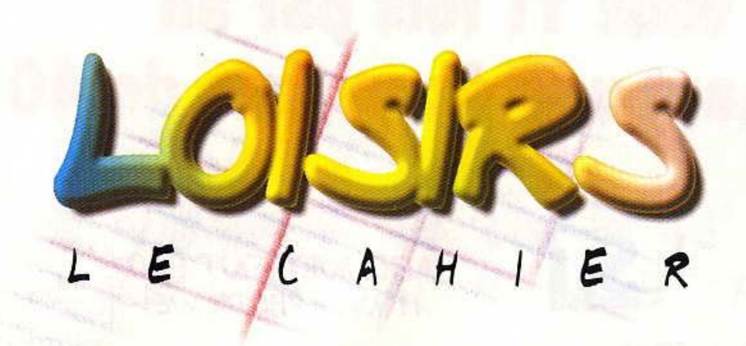
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus

soiT 190 F d'économie supplémenTaire

* les demandes d'abonnemenT sonT à envoyer avec le règlemenT (chèque ou mandaT) / Tarifs valables pour la France. / Union Européenne eT Suisse, rajouTer 55 F (lenT) ou 110 F (rapide)

bon à renvoyer à







BOUB !

BOUB, du groupe POPSY TEAM et de la rédaction de STRATOS est un train réaliser un jeu pour FALCON et TT/HADES qui semble très prometteur. Il m'en a très gentiment passé une copie lors de l'ATARI SHOW'98, mais celle-ci est devenue introuvable à mon retour au bureau. C'est pourquoi il n'y a pas de réelle "news" illustrée sur le sujet dans ce numéro. S'il pouvait m'en renvoyer une disquette, je pourrais pallier à cette lacune dès le n°125.

Merci d'avance !

GdM

test CONQUEST OF ELYSIUM 2

Conquest of Elysium 2 est un jeu de stratégie pour Falcon qui vient combler un manque et ravira certainement de futurs joueurs...

Introduction

A la vue du nom "Conquest of Elysium 2", certains d'entre vous pourront se demander où est passé le premier épisode de ce jeu. En fait, comme pas mal de jeux sur Falcon, Conquest of Elysium fut d'abord un shareware et resta donc assez peu connu.

Pour les initiés de la première heure, Conquest of Elysium 2 apporte (par rapport au 1) une meilleure programmation (version stabilisée à 100% et plus rapide), de nouvelles options et de nouvelles classes de personnages. Le jeu fonctionne sur n'importe quel Falcon avec 4 Mo de mémoire mini, un écran couleur et un disque dur avec 10 Mo de libres.

Jeu de guerre

Dans ce jeu, vous incarnez le chef d'une civilisation durant une période médiévale fantastique.

Vous devrez apprendre à gérer vos revenus et vos armées afin d'écraser vos ennemis ! Un genre de Civilization en simplifié. Vous avez le choix entre quatre types de civilisations (seigneurs, prêtres, utilisateur de magie et Sorcier) contenant chacune des déclinaisons (Baron, maharadjah, Démonologiste...).

Vous démarrez le jeu avec une petite armée, un commandant et une forteresse. Dès le départ, vous contrôlez une petite zone de terre





qu'il faudra vite agrandir afin d'augmenter vos revenus. Les villages, villes, mines et autres sites spéciaux sous contrôle sont autant de revenus supplémentaires pour vos caisses. Une fois votre territoire assez vaste, vous pouvez commencer à acheter des unités pour agrandir votre armée. Suivant la catégorie de chef choisie, vous pourrez acheter différents types d'unités. Par exemple, le maharadjah a à sa disposition des éléphants de guerre.

Chaque type de civilisation à ses unités propres. Au fur et à mesure du jeu, d'autres unités vous seront accessibles, de plus en plus puissantes, mais aussi de plus en plus chères... Au total, les choix de personnalisation de la partie sont assez vastes et vous pouvez recommencer le jeu plusieurs fois sans avoir l'impression de refaire la même partie.

Par la suite le schéma est assez simple quoique logique pour un Wargame : vous devez détruire vos voisins en prenant possession de leurs terres.

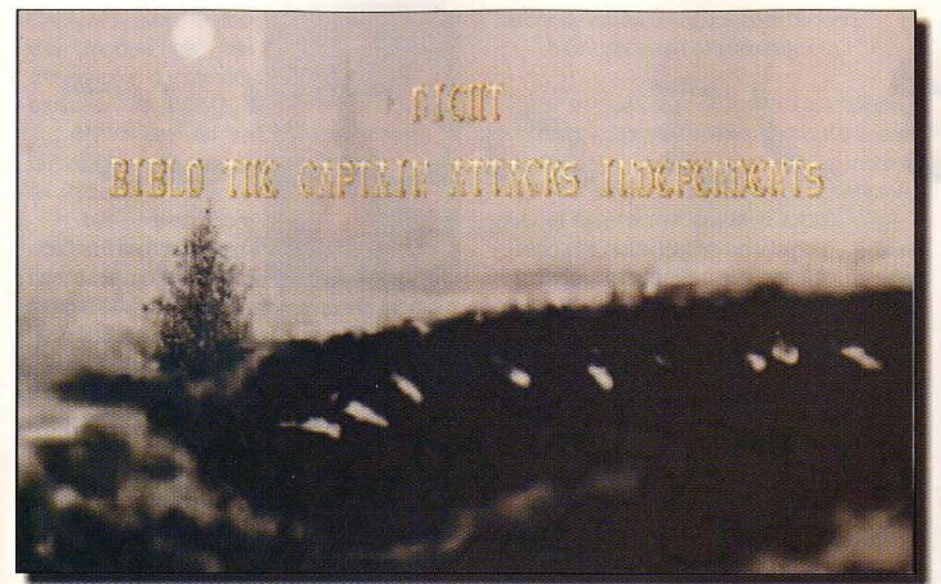
La flèche et l'épée

Les combats se font de manière automatique, vous bougez votre unité sur une unité ennemie et le tour suivant le combat s'engage.

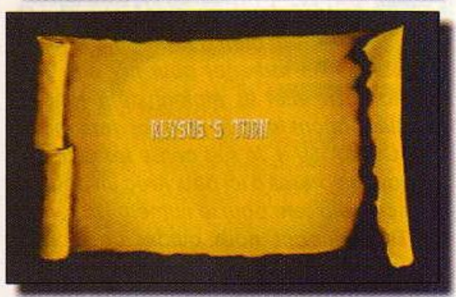
Ensuite vous n'avez plus qu'à regarder votre armée triompher ou disparaître ! Pour ma part, j'aurai de loin préféré une participation du joueur lors du combat pour plus d'intérêt.

Cependant, l'intérêt du jeu est quand même là et on ne se lasse jamais





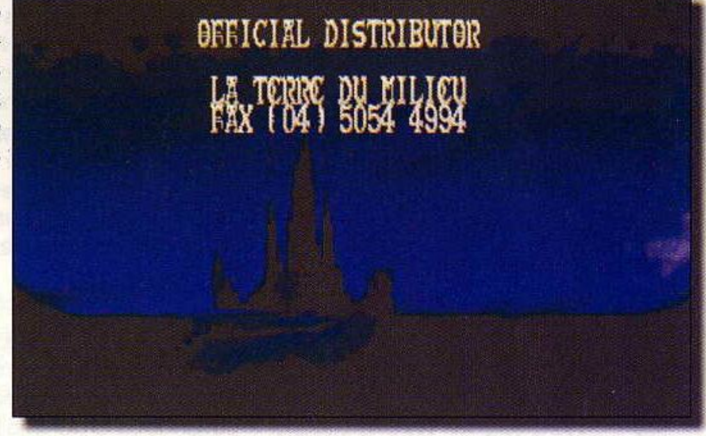




de regarder l'agonie de ses ennemis. (Arg, quelle jouissance !)

La machine de guerre

Parlons technique. Le jeu tourne en 384 X 240 True Color. Les graphismes sont dans l'ensemble assez réussis comme vous pouvez vous en rendre compte sur cette page. Les bruitages sont plutôt moyens.



CONQUEST OF ELYSIUM 2

GRATUIT ! 2 autres wargames dans la boîte : CONQUEST & ALSTERRA

partez à la conquête d'un nouveau monde

Ne cherchez pas la musique, il n'y en à pas ! Il faudra user de votre chaîne hi-fi pour l'accompagnement musical.

Malgré ces quelques défauts, il y a quelque chose de je ne sais quoi (c'est précis non ?) qui vous scotche à l'écran des heures durant. Pour conclure, je conseillerai vivement ce soft à tous les amateurs de stratégie & wargame, c'est le meilleur du genre qui tourne sur Falcon. Pour les autres, procurez-vous une version de démo avant d'acheter. Conquest of Elysium peut vous conquérir en quelques minutes.

Alain COADEC

CONQUEST OF ELYSIUM 2
FALCON avec disque dur
prix : 169 F
réalisé par Johan KARLSSON
importé par LA TERRE DU MILIEU

▶ Un wargame pour FALCON, qualité des graphismes, intérêt

▶ Combats statiques, bruitages & musique



REVUE DE PRESSE

Les prévisions ne sont pas toujours exactes en matière de salon et de presse. S'il est vrai que les derniers numéros de ST COMPUTER étaient bien à l'ATARI SHOW'98, je n'ai pas pu en ramener pour m'y être pris trop tard. En effet ils étaient déjà rangés dans les cartons lorsque je les ai demandés à Ali GOUKASSIAN. Je suis censé les recevoir par voie de presse d'ici peu. Avec un peu de chance, cela sera pour le numéro 125.

En attendant, nous aurons ce mois-ci une revue de presse ne contenant qu'un seul magazine papier uniquement consacré à l'ATARI et plus c'est celui dont je ne comprends malheureusement pas vraiment la langue : ST.

INVERS

n°3



Voici par contre un numéro grandement consacré à CALAMUS SL avec la présentation de la version 98 (déjà disponible), le pilote TIFFI et son interfaçage avec le module FEINDATEN, la suite de la saga sur l'impression numérique sous CALAMUS, la pratique de FRANKLIN et le test de la nouvelle version du module PERSONNALISATION.

Ce dernier sert à réaliser des mailings sous CALAMUS SL (si, si c'est possible !). Vous partez d'un fichier issu d'une base de donnée et faites un document type où les données de chaque fiche iront se loger aux emplacements voulus dans le document en créant automatiquement un nouveau document à chaque nouvelle fiche. Ce type de fonction se trouve généralement dans les traitements de textes, mais pas à ma connaissance dans les logiciels de PAO. En ce sens (si je ne me trompe pas), ce module PERSONNALISATIO constitue une nouvelle première pour CALAMUS SL (il en a déjà tant).

FRANKLIN possède lui aussi un atout extrêmement important pour la retouche d'image comme le souligne l'article de T.G. (Qui est-ce ? L'auteur Franck Werner TAG ?).

Il s'agit du fait qu'une modification d'une courbe de gradation d'une image dans FRANKLIN est toujours retouchable. La modification est virtuelle jusqu'au moment du flashage. A l'inverse, un logiciel de retouche fixera la correction de gradation avant de pouvoir retravailler l'image excluant par là même toute possibilité de retour en arrière.

L'autre atout de FRANKLIN est de permettre à un logiciel de PAO, à savoir CALAMUS SL, de faire de la retouche d'image évoluée et ce notamment avec l'utilisation de FRANKLIN en conjonction avec le module HISTOGRAMME de la version PLUS de CALAMUS.

L'article éclaire également le lecteur sur le fichier de configuration de FRANKLIN dans lequel on trouve un certain nombre de paramètres non répercutés dans le module lui-même comme l'utilisation de NVDI ou non pour la fenêtre de prévisualisation (il faut désactiver NVDI avec l'utilisation d'une ATI 64 ou NOVA).

Pour ma part, il me serait maintenant insupportable de me séparer de ce module. Son aisance d'utilisation (ah, le fenêtre de prévisualisation de l'effet de la courbe sur l'image !!!) et sa puissance en font immédiatement un outil indispensable.

TIFFI, c'est le nom du nouveau pilote TIFF d'ADEQUATE SYSTEMS. Qu'a-t-il de plus ? Et bien tout simplement trois choses : la reconnaissance ou non du canal alpha (la transparence), la possibilité de compresser les images bitmap et surtout la possibilité de travailler en corrélation avec FEINDATEN.

Qu'est-ce que FEINDATEN me direz-vous ? C'est un module qui permet de réduire la définition des images bitmap à l'écran afin de gagner de la mémoire de travail. Un exemple : supposons que vous ayez un document en A4 avec une texture de fond. Cette texture, pour avoir un bon rendu à l'impression, doit être au moins en 240 dpi, ce qui nous donne une image pesant 16 Mo. Vous rajoutez d'autres images par-dessus et par là même une bonne dizaine de mégas sur le document. Or votre ordinateur n'a que 32 mégas. Même avec une config. mini pour CALAMUS, la mémoire est saturée ! Vous pouvez utiliser la mémoire virtuelle, mais elle ralentit le travail. FEINDATEN vous permet de remplacer temporairement vos images (isolément ou d'un bloc) par des copies en basse définition selon votre définition (72 dpi par exemple). Du coup vous libérez une très grande partie de la mémoire et accélérez même le temps de "redraw" de votre document sans pour autant altérer la qualité d'impression car FEINDATEN ira imprimer l'image en haute définition stockée sur le disque dur à la place celle en basse "def" affichée sur le document. Vous pouvez à tout moment, sur un simple clic de souris, recharger l'image initiale pour la retravailler où tout simplement la vérifier.

Quel est le rôle de TIFFI dans tout cela ? TIFFI permet d'importer directement une image en basse définition virtuelle. Cela peut s'avérer très pratique lorsque, dès le départ, on n'a pas assez de mémoire pour charger une grosse image.

Ne me dites pas qu'avec le prix de la mémoire actuelle, ce problème ne se pose plus car il se pose toujours un jour ou l'autre. J'ai beau avoir 128 Mo de ram sur mon HADES, il y a toujours un moment où ça coince car la mémoire, c'est comme l'argent : plus on en a, plus on en a besoin. La taille des pages de ST MAG peut atteindre les 80 Mo (J'aurais 256 Ko de mémoire, mes documents finiraient par atteindre 220 Mo) et là, il n'est plus possible de retoucher un cadre au module PAINT avec un UNDO ou de rajouter des éléments. TIFFI + FEINDATEN résolvent ce problème.

D'ailleurs FEINDATEN peut également aider les flasheurs en manque de ram afin de leur éviter un flashage en mémoire virtuelle toujours plus lent que la normale. Un clic sur l'option convertie toutes les images bitmap du document et le tour est joué sans que le résultat en pâtisse.

Les nouveautés de la version annuelle de CALAMUS SL (98) sont légions une nouvelle fois. Sans m'attarder ici sur ce qui fera un test ultérieur, signalons tout de même le nouveau formulaire d'édition des styles qui permet de visualiser les couleurs de chaque style voire d'appeler la palette, la possibilité de déplacer plusieurs cadres sélectionnés simultanément, le nouveau mode d'interlignage, le formulaire de création de règle qui manquait tant aux précédentes versions, le look 3D des boîtes de dialogue sous MAGIC, la possibilité de voir les cadres en dehors du document, celle de donner une couleur au fond de la fenêtre du document... Bref, encore une véritable mise à jour et ce n'est pas un hasard si le nombre de demandes de mises à jours s'accroît constamment depuis la version 96.

On se demande vraiment ce que va donner le CALAMUS XL prévu pour l'an 2 000.

INVERS

n°4

Un numéro un peu moins calamusien, mais tout aussi intéressant pour les adeptes de



CALAMUS avec le test d'un module très très attendu de la part des professionnels : CALVIN.

CALVIN est un ce qu'on appelle un calibrateur d'écran.

Vous savez sans doute qu'un écran fonctionne en mode RVB (rouge, vert, bleu) alors que l'impression couleur se passe en CJMN (Cyan, Jaune, Magenta, Noir). Il en résulte forcément une différence entre le résultat à l'écran et celui à l'impression. Certaines couleurs RVB sont quasiment intraduisibles en CJMN. À cela s'ajoute bien évidemment la qualité de rendu de l'écran. Il en résulte alors parfois une grande différence entre la couleur "écran" et la couleur imprimée.

Pour pallier à cela, il faut son écran. Hors, à part sur les modèles extrêmement chers (genre 20 000 F pièce), les écrans n'ont pas de réglages de calibration.

C'est pour cela qu'un module de calibration comme CALVIN vient à point nommé. Dans CALVIN, vous allez modifier la couleur affichée pour qu'elle corresponde à celle imprimée sans pour autant modifier la couleur réelle du document. Un exemple : prenez le bleu CYAN du bureau FALCON. Il fait partie des couleurs qui passent difficilement en CJMN de par son rendu éclatant sur l'écran. Le résultat imprimé est tout de suite plus terne (encore que sur CALAMUS le résultat est assez approchant, contrairement à XPRESS où c'était une véritable catastrophe à l'époque où ST MAG était maquetté sur MAC).

Pour pallier à cela, il faut :

1) imprimer un document avec quatre carrés de couleurs CJMN

2) comparer ces couleurs avec le rendu à l'écran

3) modifier dans CALVIN chacune de ces composantes pour qu'elle soit identique à l'écran à celle imprimée et sauver le tout.

Cela à l'air tout simple, mais c'est vital pour un professionnel. L'exemple le plus frappant est la couverture du n°123 pour laquelle trouver la couleur des titres n'était pas une chose aisée. Hors, même avec une sortie couleur sur PRIMERA PRO, le fait est qu'attendre 20 mn pour vérifier à chaque fois que la couleur "éclate" bien sur le fond, est forcément un handicap. Sachant que la couverture se fait toujours dans en dernière minute dans la dernière nuit du bouclage, il est évident qu'une optimisation de la couleur est alors absolument exclue.

Dans le cas du 123, on a privilégié la lisibilité plutôt que la densité des titres au risque d'avoir une couverture un peu "palôte" ce qui a été le cas. Il valait mieux être pâle qu'illisible pour des raisons de couleurs trop proches du fond. Là CALVIN aurait été très précieux.

Notez que vous pouvez vous faire plusieurs fichiers de calibration selon la destination de vos documents : un pour l'imprimante, un pour tel imprimeur offset ou un pour le copieur numérique... et les recharger ensuite à volonté.

En tout cas, moi je cours l'acquérir de suite.

On trouve également un reportage sur ADAT, qui est un genre de séminaire entre fanas de PAO et surtout de CALAMUS SL. Si les trente deux participants ne sont pas tous sur ATARI (un TT et un HADES), ils sont tous sous TOS (avec émulateur) et CALAMUS SL. C'est ainsi qu'ils ont travaillé sur les modules ASSEMBLAGE, TIFFI et FEINDATEN, la bichromie et sur l'export POSTSCRIPT grâce à BRIDGE 3.

ST

n°72
1998

Si je ne comprends rien au néerlandais, les images peuvent aider à deviner le sujet comme ce mois-ci pour certains articles.

C'est ainsi que dans les DP, on trouve un test d'un logiciel assez alléchant qui s'intitule FOCUS-3D qui se dit "générateur d'images". L'icône en forme de fractale me dit qu'on doit pouvoir en générer, mais vu qu'il pas mal d'autres icônes, j'en conclue que FOCUS 3d ne fait pas que cela.

On trouvera également le test de HOME PAGE PENGUIN, de la STARTRACK ainsi qu'une curiosité : AUTO DIRECTION. Si j'ai bien compris, il s'agit de transformer momentanément votre voiture en super joystick de la mort pour ST BOOK. Le ST BOOK est fixé sur le volant et, grâce à une adjonction hardware reliée au port pour port cartouche, les pédales et volants de la voiture agissent sur le contrôle du logiciel (FLIGHT SIMULATOR ?) Est-ce un gag du premier Avril ou réellement une bidouille grandeur nature ? En tous il y a une photo pas triste qui montre un utilisateur ayant fixé son portable sur le volant.

Pour ma part, je penche pour un gag, tellement c'est gros, mais qui sait...

Que ceux qui veulent tout savoir sur le brochage des moniteurs sur FALCON se réjouissent, il y a le plan dans ST et là pas besoin de "néerlandiser" pour comprendre "comment ca marche".

Dernier élément dont le titre me dit quelque chose : l'initiation à POV (créatif met POVray).

LYNX & JAGUAR CONNEXION

n°14
MARS 1998



Voici un numéro un plus maigre que le précédent. L'actualité du moment et les restrictions budgétaires ont eu raison de huit pages. Cette actualité risque d'ailleurs de décerner à ce numéro 14 le titre d'avant dernier numéro de JAGUAR & LYNX CONNEXION. On voit effectivement mal comment pourrait perdurer un magazine sur nos consoles sans nouveautés et une fois tous les tips découverts.

Souhaitons qu'il n'en soit pas ainsi car c'est réellement un fanzine de qualité et sa disparition causerait un gouffre dans notre univers.

Enfin passons sur le contenu. Les news sont bien moins encourageantes que dans le précédent numéro. On y apprend que la chaîne ELECTRONIC BOUTIQUES qui avait pris les jeux TELEGAMES pour JAGUAR en stock, vient d'annoncer qu'elle ne renouvellerait pas ses stocks. DURANIK (IMPULSE) n'a pas trouvé d'éditeur pour NATIVE, le jeu qui nous fait tous saliver au vu des captures d'écran. Enfin on apprend qu'ALIEN VERSUS PREDATOR : LEGION OF UNDEAD n'a en fait jamais été mis en route pour cause de non-cession du titre par la FOX.

Un joli compte rendu du FORUM ATARI (tout en couleur) montre le kit de développement JAGUAR de Sébastien FAVARD avec photo de l'auteur. On y apprend qu'il travaille à des cartouches vierges pour pouvoir y stocker les jeux créés. Une très bonne initiative !

Toujours dans les jeux "parallèles", le JAGUAR SERVER propose des jeux à télécharger. J. & L.C. propose des images de CLUB DRIVE 2, ASSAILLANT 77 et ROBINSON REQUIEM. Pour ce dernier, je suis très sceptique, car un coup de fil à SILMARILS l'année passée m'avait informé que le portage de ROBINSON JAGUAR n'avait en fait quasiment pas été développé à cause d'une technologie de jeu trop différente entre les ordinateurs et les consoles. Il en résultait qu'il ne fallait rien espérer de ce côté-là. Alors portage officiel ? Portage pirate ? Rumeur à partir de captures PC ou FALCON ?

Toujours dans les mêmes pages, on voit des captures d'écrans de deux jeux réalisés (finis ?) par SHEN (SUPER BURN OUT), société créée par Elysée ADE ancien Rédacteur en chef de ST MAG. Il s'agit d'INDIANA JAG et de XXYORKXX2. L'article ne dit d'ailleurs pas si ces captures sont

là à titre purement nostalgique où si ces jeux doivent sortir au final ou non.

Pour les TIPS, on a droit ce mois-ci à l'intégrale de MYST (jeu ô combien sublime), un bout de PITFALL ainsi qu'une "soluce" marathon de XENOPHOBE sur LYNX.

REVIVAL



N°2
MARS 98

Voici le deuxième numéro de ce fanzine dédié aux consoles en général, mais qui laisse une belle part à nos machines.

Ce numéro commence avec un compte rendu du FORUM ATARI où l'on peut lire que REVIVAL envisage de prendre un stand à la prochaine édition. A la fin de cet article on trouve également un encadré sur BIT BOPPER dont nous vous parlons en news. C'est d'ailleurs grâce à REVIVAL que TDM a été mis en contact avec les auteurs pour une importation en France.

Pour la JAG, on trouvera là par contre pas mal de news encourageantes. Une liste de jeux à venir dont un jeu de rôle intitulé AGE OF DARKNESS. Si c'était vrai ?

Il y a évidemment un court article sur la PROJECT X, console créée par les développeurs de la JAGUAR. Je crois qu'il faut attendre l'E3 pour en savoir plus et notamment s'il y a un acheteur potentiel pour la commercialiser.

Pour rester sur nos machines, il y a le test de SHADOW OF THE BEAST (LYNX), BATTLEMORPH (JAGUAR) et ASTERIX (2600).

Quant à la saga sur l'histoire du jeu vidéo, elle toujours aussi passionnante.

JAGNET



n°1

Un fanzine tout en couleur dédié à la JAG. C'est étonnant de voir qu'au moment où l'actualité officielle est quasi inexistante sur la dernière console d'ATARI, il se met à lui fleurir des fanzines d'un peu partout. Celui-ci est tout en couleur et possède une bien jolie maquette, sans doute la plus pro de tous. L'auteur en est Benoît BLASZCZYK et réside dans le 68, bastion atariste assez important.

Les nouvelles se contredisent d'un fanzine à l'autre. C'est en fait le problème des news prises sur Internet où chacun peut écrire tout et n'importe quoi (voir news HASBRO de ce numéro).

Là on apprend que NATIVE est abandonné et que nous n'auront que le premier niveau sur JAG SERVER et le programmeur d'AGE OF DARKNESS s'est marié arrêtant du coup le développement de ce jeu de rôle vanté dans REVIVAL.

Qui croire ? Ce que l'on verra réellement apparaître ou non dans les mois qui viennent. Je ne vois pas d'autres solutions.

Le dossier sur le rachat d'ATARI par HASBRO est plus prudent et ne soulève que des hypothèses. La seule info imprimée est celle donnée par HASBRO FRANCE à savoir le portage d'ancien titres sur PC et PSX.

Le gros dossier filera un bon coup de blues à tous les passionnés, car il s'agit des projets de machines et de jeux qui n'ont jamais abouti qu'ils aient été en développement ou non. Cela en fait une "tripotée" et les captures d'écrans qui émaillent ces pages font décidément bien rêver, bien qu'il faudrait savoir savoir s'il s'agit de l'intro ou du jeu réel. Le cas de WORLD TOUR RACING montre bien la différence fondamentale qu'il peut y avoir entre ces deux parties d'un jeu au niveau visuel.

Dire que certains sont terminés comme SKYHAMMER...

Le fanzine se finit sur une bonne idée : les scores à abattre. Il suffit d'envoyer une photo de la page de score de vos jeu préféré et s'ils sont bons, vous serez cités.

Un fanzine à suivre.

REVOLUTION



n°7
Mars / Avril 1998

Trois gros sujets pour ce bimestre : REVOLUTION ONLINE, la STARTRACK et N_AES 1.2.

REVOLUTION ONLINE, c'est la mise sur Internet de la partie magazine de REVOLUTION. Cela pouvait sembler une évidence, vu que REVOLUTION est un magazine en HTML, mais pour diverses raisons, REVOLUTION n'existait que sur cd.

Quel va être l'intérêt de l'acheter maintenant ? Et bien REVOLUTION CD comprend à chaque fois une centaine de Mo de programme dont certains en version complète. De plus, REVOLUTION est un magazine très dense et le lire sur le net va vous faire consommer de l'unité téléphonique pour bien plus cher que l'achat du cd. La mise sur le net va permettre aux divers visiteurs (un millier par mois) de découvrir cet excellent magazine, voire de ne lire que la partie qui les intéresse dans le cas où le lecteur ne cherche qu'une seule chose précise.

Si vous aussi vous voulez essayer REVOLUTION, voici l'adresse Internet : www.deltalabs.com

L'avantage du magazine non-papier, c'est qu'il laisse une grande liberté de place pour chaque sujet. Témoin ce test de la STARTRACK sur pas moins de 13 pages html (environ 6,5 pages papier). Nous lui avions déjà consacré pas mal de place mais là, DELTA LABS peut encore plus décortiquer de A à Z cette fabuleuse carte et son logiciel qui n'ont qu'un défaut, celui de n'être pas à la portée de toutes les bourses. A noter tout de même que le logiciel est disponible pour FALCON à un prix modique et que la carte a subi une baisse bienvenue de 20% sur son prix public.

N_AES 1.2 bénéficie de beaucoup moins d'égard avec seulement trois pages dont une à moitié remplie d'une capture d'écran. On notera dessus que la nouvelle barre multistrip est assez jolie par rapport à sa première version. J'ai toutefois du mal à l'utiliser tant elle me rappelle WINDOWS 95. Je l'ai tout bonnement supprimée de ma config' personnelle. Mais pour ceux qui aiment, cela devient de mieux en mieux.

On trouve également un test de la dernière version d'EGON, pilote de cd rom de son état. EGON possède deux atouts : les deux CPX permettant de gérer le cd avec la fonction EJECT bien pratique lorsque les lecteurs ont cette touche difficilement accessible (cd rom mis en tour et posé sous le bureau par exemple) et celui pour jouer les cd audio. EGON permet de récupérer des données audio d'un cd audio pour les convertir en fichiers DVS (WINREC) mais ne reconnaît toujours pas les graveurs cd, ce qui est tout de même un handicap sérieux de nos jours. Il reste un produit à suivre tout de même.

Toujours dans le gestionnaire de cd rom, EXTENDOS GOLD va bouleverser pas mal de choses comme en témoigne le test de Robert SCHAFFNER. En effet cette nouvelle version d'EXTENDOS permet le gravage cd et même le gravage cd audio à l'instar de CD RECORDER 2. Certes, le produit ne sera sans doute pas aussi complet que le logiciel de SOUNDPOOL, mais il permettra à tous ceux qui n'en demandent pas tant et que l'achat de CD RECORDER 2 rebute, de se lancer dans les joies du gravage cd. Un produit attendu avec beaucoup d'impatiences.

Pour le reste, on trouve toujours autant des choses comme des trucs et astuces sur le GFA

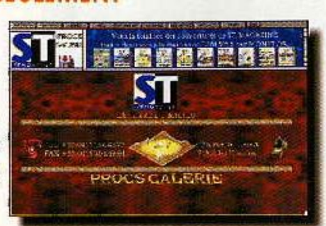


BASIC, sur PAPYRUS 5.5, sur LINUX, le test de RUNNING... et surtout, sous la rubrique SILBERSCHEIBEN (galette d'argent), la présentation d'une série de cd rom intitulées 40 000 images et qui traite de tous les sujets. Les images de démos sur REVOLUTION sont superbes et donnent envie de se procurer la collec' au plus vite.

A noter que le programme en version complète sur ce cd est DON'T WORRY BE HAPPY, une jeu de petits chevaux sous GEM, donc pour toutes machines.

FALCON SEULEMENT

n°16



La gigantissime base de données html de Pascal CORNOt répertoriant tout ce qui se fait dans le monde ATARI et particulièrement autour du FALCON arrive en version 16. Cette version apporte plusieurs choses très intéressantes comme la liste de BBS ATARI dans le monde entier (combien de fois ais-je eu cette demande de la part des lecteurs), la listes des falconnistes qui désirent échanger leurs adresses classées par département, quelques contenus complets de cd rom du commerce (DELTA, STRATOS 1...) et une indexation complète de tous les numéros de ST MAG depuis le 1.

En plus toutes les couv' sont redessinées sous forme de vignettes par Pascal CORNOT sous D2M (véridique). Chaque numéro de ST MAG voit sa disquette détaillée, son édito reproduit, tous les DP du mois, sa couv' scannée en plus grand format. Il ne manque plus que l'index des articles et je ne vois plus ce qu'il y aura à ajouter à la partie ST MAG. Notez d'ailleurs que le contenu des disquettes est classé par ordre alphabétique, mais aussi par genre.

Un programme de mise à jour est livré avec et en plus le graphisme des pages HTML devient de plus en plus beau.

Chaque fois que je me plonge dans FALCON SEULEMENT, j'en ai le vertige. Comment Pascal CORNOT arrive-t-il a faire cela ?

En tout cas, il a 71 abonnés ce qui est bien peu en regards des utilisateurs potentiels. A vrai dire, vous devriez tous faire partie de sa liste d'abonnés tant son produit est unique et indispensable : la BIBLE de l'atariste français. Vous y trouverez tout, absolument tout ce qui existe et concerne nos machines.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

REVIVAL
Cyril DENIS
42bis, rue Conte Grandchamp / 42100 ST ETIENNE
abonnement : ?

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée + 1 disquette – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

REVOLUTION
DELTA LABS MEDIA
Osterfeldstr. 16
42103 Wuppertal / ALLEMAGNE
tarif 110 Dm / an (6 n°)

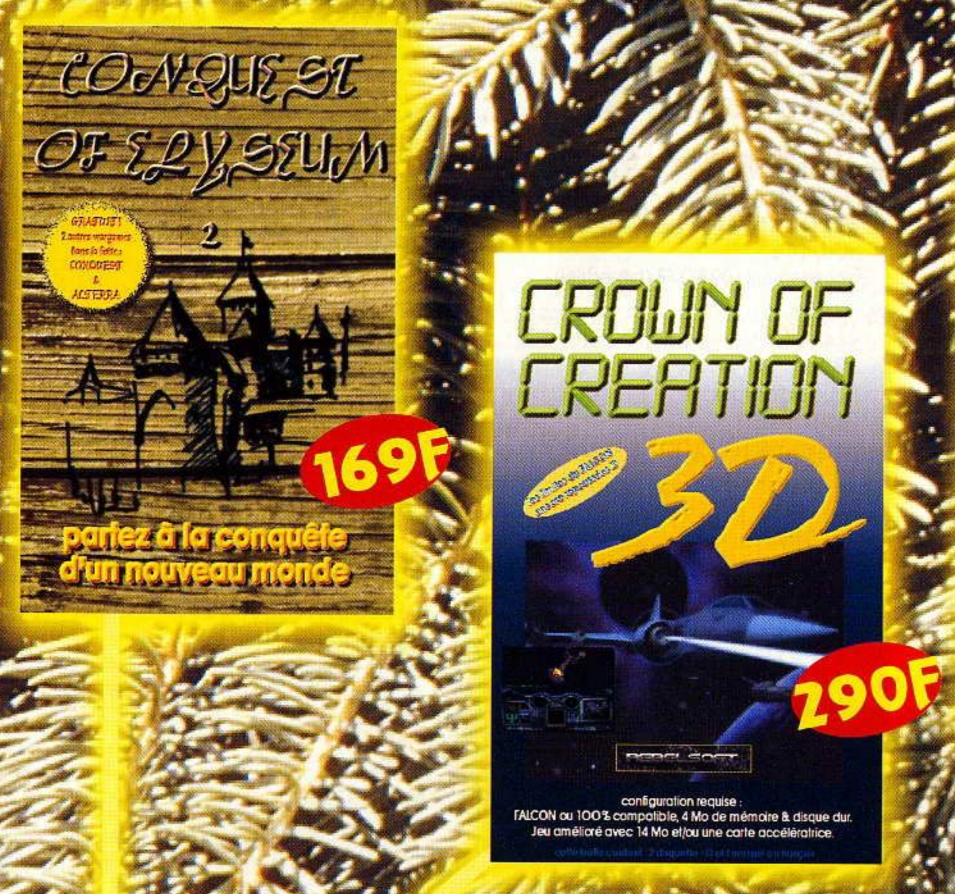
ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE

JAGNET
Benoît BLASZCZYK
10, rue du Poitou
68260 KINGERSHEIM

ST
Bakkersteeg 9a
2311 RH Leiden
NEDERLAND
abonnement : 40 fl
mensuel



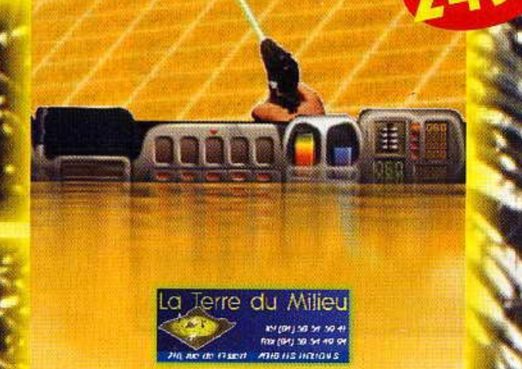
les produits TERRE D





ENTREZ DANS UNE COURSE FOLLE CONTRE LA DÉMENCE

RUNNING



DES JEUX COMME LE FALCON N EN AVAIT ENCORE JAMAIS EU

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR



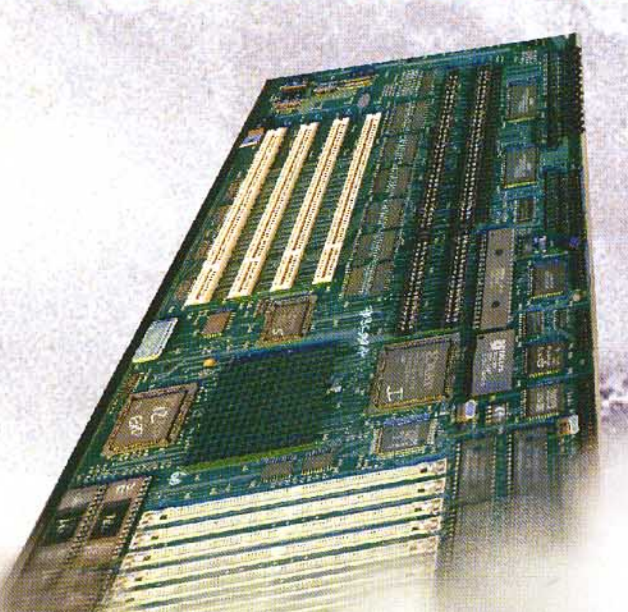
DU MILIEU c'est aussi
RAINBOW II
MULTIMEDIA
490F
La Terre du Milieu
Photo Line
1250F
la retouche photo comme
vous ne l'avez encore jamais vue !!!
l'infographe
490F
l'autre façon de
dessiner
La Terre du Milieu
DES LOGICIELS
GRAPHIQUES AUX
POSSIBILITES
INSCOUPSONNEES
SUR ATARI
DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR



J.O. de NAGANO :
l'HADES médaille d'or à l'épreuve de vitesse du MONT FUJI



NOUVEAU !
CUBASE compatible HADES
avec une vitesse de travail absolument incroyable



la puissance comme vous n'aviez encore jamais osé l'imaginer

l'HADES existe en deux versions : 68040 (13 840 F) et 68060 (17 440 F).

(carte mère + processeur, boitier moyen tour, cablage sauf MIDI et SCSI ext., souris, clavier PC, disque dur IDE 2.1 Go, carte graphique + VDI, 16 Mo de ram, HD DRIVER, montage + test)

En option :
carte son STARTRACK 5990 F, carte DSP 56002 pour STARTRACK : 2290 F,
triple port cartouche compatible CUBASE : 650 F.

contact : LA TERRE DU MILIEU : 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES (tél 04 50 54 59 41) ou 43, rue Amelot 75011 PARIS (tél 01 40 21 13 67)